

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2019-115722

(P2019-115722A)

(43) 公開日 令和1年7月18日(2019.7.18)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0 2 C 3 3 3

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全 94 頁)

(21) 出願番号	特願2019-54202 (P2019-54202)	(71) 出願人	000144153
(22) 出願日	平成31年3月22日 (2019.3.22)		株式会社三共
(62) 分割の表示	特願2014-264777 (P2014-264777) の分割		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
原出願日	平成26年12月26日 (2014.12.26)	(72) 発明者	小倉 敏男
			東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株 式会社三共内
		Fターム(参考)	2C333 AA11 CA26 CA50 CA53 FA05 FA08

(54) 【発明の名称】 遊技機

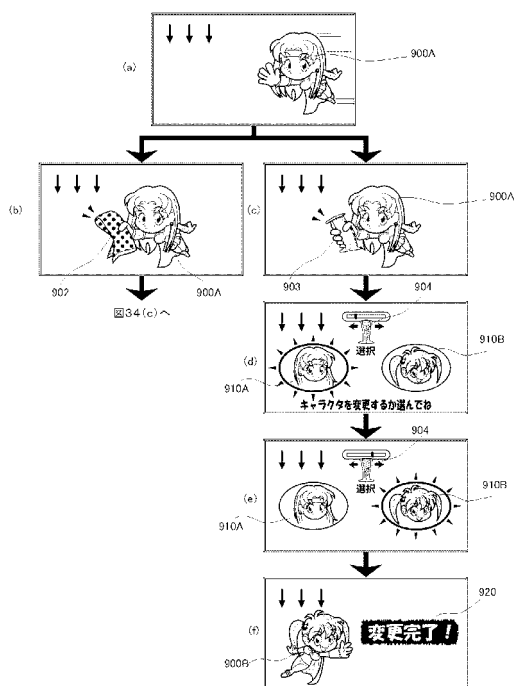
(57) 【要約】

【課題】 興趣を向上できる遊技機を提供する。

【解決手段】 大当り遊技状態等に制御可能な遊技機であって、ステップアップ予告演出やスーパーリーチ演出においてキャラクタが登場する演出である特定演出が実行可能であるとともに、変動開始後に、大当たりとなるか否かを示唆する示唆演出であるステップアップ予告演出が実行された後に、遊技者によるスティックコントローラ 31A の操作の検出に応じて、キャラクタを変更することが可能な特定情報変更演出を実行する。

【選択図】 図35

【図35】



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
特定情報に基づいて特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、
可変表示の実行中に、前記有利状態になるか否かを示唆する示唆演出を実行する示唆演出実行手段と、

前記可変表示の開始後に、前記示唆演出が実行された後に前記特定情報を所定の検出に応じて変更することが可能な特定情報変更演出を実行する特定情報変更演出実行手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

10

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機として、遊技球などの遊技媒体を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技媒体が入賞すると、所定個の賞球といった景品遊技媒体が遊技者に払い出されるものがある。更に、所定の入賞領域に遊技媒体が入賞する（始動入賞が発生する）と特別図柄等の識別情報を可変表示（「変動」ともいう）可能な可変表示装置が設けられ、可変表示装置において識別情報の可変表示の表示結果が特別遊技結果（大当り図柄）となった場合に遊技者にとって有利な有利状態に制御される（例えば大当り遊技状態に制御される）ように構成されたものがある。

20

【0003】

このような遊技機においては、識別情報の可変表示の開始後に、遊技者による操作に応じて、情報（例えば演出画像の背景）を変更可能なものがある（例えば、特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献 1】特開 2014-46104 号公報

30

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかし、上述した従来の遊技機では、遊技者にとって有利な有利状態に制御されるか否かとは無関係に、情報が変更されるため、興趣を欠いていた。

【0006】

この発明は、上記実状に鑑みてなされたものであり、興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

40

（1）上記目的を達成するため、本願の第 1 の観点に係る遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、遊技機 1）であって、

特定情報（例えば、キャラクタ）に基づいて特定演出（例えば、スーパーリーチ演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、ステップ S802 において、オンになっている設定キャラクタフラグに対応するキャラクタが登場するスーパーリーチ演出制御を行う演出制御用 CPU120）と、

可変表示（例えば、特図の可変表示、飾り図柄の可変表示、特図及び飾り図柄の可変表示）の実行中に、前記有利状態になるか否かを示唆する示唆演出を実行する示唆演出実行手段（例えば、ステップアップ予告演出）を実行する示唆演出実行手段（例えば、ステッ

50

プ S 5 3 2、S 1 7 2 の処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0) と、

前記可変表示の開始後に、前記示唆演出が実行された後に前記特定情報を所定の検出（例えば、スティックコントローラ 3 1 A の操作の検出）に応じて変更することが可能な特定情報変更演出を実行する特定情報変更演出実行手段（例えば、ステップ S 5 3 2 a の特定情報変更演出実行処理、ステップ S 1 7 2 内のキャラクタ設定処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0) と、

を備えることを特徴とする。

【0008】

このような構成によれば、有利状態か否かを示唆する示唆演出が実行された後に特定情報変更演出が実行されるため、遊技者が有利状態になることを期待している状態において、特定情報変更演出が実行可能となり、興趣を向上させることができる。

10

【0009】

(2) 上記(1)の遊技機において、

前記示唆演出は、予め定められた順序に従って1段階目から複数段階目までの複数の演出（例えば、S U 1 ~ S U 4 の4段階のステップアップ予告演出）を可変表示中において段階的に行うものであり、

前記特定情報変更演出実行手段は、前記示唆演出の一部（例えば、ステップアップ予告演出のうち、S U 1）が実行された後に、前記特定情報変更演出を実行するようにしてもよい（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、ステップ S 6 0 7 において、特定情報変更演出の実行が開始されるように演出制御パターンが設定され、図 2 5 (b) に示す S U 1 の終了のタイミングで特定情報変更演出が開始されること）。

20

【0010】

このような構成によれば、有利状態か否かを示唆する示唆演出において特定情報変更演出が実行され、興趣を向上させることができる。

【0011】

(3) 上記(1)又は(2)の遊技機において、

前記特定情報変更演出の態様は複数種類（例えばキャラクタ A からキャラクタ B、C、D の何れかに変更される演出態様）あり、前記特定情報変更演出の態様を決定する特定情報変更演出決定手段（例えば、ステップ S 6 0 4 の処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0）を備え、

30

前記特定情報演出決定手段は、複数種類の前記特定情報変更演出の態様から一の態様を決定するようにしてもよい（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、ステップ S 6 0 4 において特定情報変更演出時の選択肢キャラクタを決定することにより、キャラクタ A からその決定した選択肢キャラクタに変更可能な特定情報変更演出の態様とすること）。

【0012】

このような構成によれば、限られた可変表示の期間内に遊技者が変更後の特定情報を決定することについての確実性を向上させることができる。

【0013】

(4) 上記(1) ~ (3)の何れかの遊技機において、

前記特定情報変更演出決定手段は、前記有利状態になるか否かに応じて決定割合を異ならせるようにしてもよい（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、ステップ S 6 0 4 において図 2 8 に示す決定割合で特定情報変更演出時の選択肢キャラクタを決定すること）。

40

【0014】

このような構成によれば、遊技者に特定情報変更演出の態様に注目させることができる。

【0015】

(5) 上記(1) ~ (4)の何れかの遊技機において、

前記所定の検出を行うための遊技者による操作が可能な操作手段（例えば、スティックコントローラ 3 1 A）を備え、

前記特定情報変更演出として、前記操作手段の操作を促進する複数の操作促進画像（例

50

えば、コントローラ画像)の何れかを表示するとともに、前記有利状態になるか否かに応じて異なる割合で何れかを表示するようにしてもよい(例えば、演出制御用CPU120が、ステップS605において図29に示す決定割合でコントローラ画像を決定すること)。

【0016】

このような構成によれば、遊技者に特定情報変更演出の態様を注目させることができる。

【0017】

(6)上記(1)～(5)の何れかの遊技機において、

前記特定演出の態様を決定する特定演出決定手段(例えば、ステップS532aの処理を実行する演出制御用CPU120)を備え、

前記特定演出決定手段は、前記特定情報変更演出の実行前に前記特定演出の態様(例えば、キャラクタAが登場するステップアップ予告演出の態様)を決定し(例えば、ステップS532aの処理が特定情報変更演出の前に実行されること)、

前記特定演出決定手段により決定された前記特定演出の態様を、前記特定情報変更演出を実行した後の前記特定情報に応じて変更して実行する特定演出変更手段(例えば、ステップS802においてオンになっている設定キャラクタフラグに対応するキャラクタが登場するスーパーリーチ演出制御を行う演出制御用CPU120)を備えるようにしてもよい。

【0018】

このような構成によれば、特定情報変更演出が実行された後の特定演出の態様が変化し、興趣を向上させることができる。

【0019】

(7)上記(1)～(6)の何れかの遊技において、

遊技媒体が始動領域(例えば、第1始動入賞口、第2始動入賞口等)を通過したが可変表示の開始条件が成立していない識別情報の可変表示について、所定の上限数を限度に保留情報を記憶する保留記憶手段(例えば、第1特図保留記憶部151A、第2特図保留記憶部151B、第1始動入賞時受信コマンドバッファ194A、第2始動入賞時受信コマンドバッファ194B等)と、

前記保留記憶手段に記憶されている保留情報の各々に対して所定の表示態様で保留表示を行う保留表示手段(例えば、ステップS162の第1保留追加処理において第1始動入賞記憶表示エリア5HLに保留表示を追加する処理や、ステップS165の第2保留追加処理において第2始動入賞記憶表示エリア5HRに保留表示を追加する処理など)と、

可変表示の開始条件が成立したことに基づいて、当該可変表示に対応する保留表示に応じた消化時表示を含む情報を表した特別画像(例えば、当該可変表示に対応する保留表示を所定のアクティブ表示エリアAHAに移動させたアクティブ表示、または、当該可変表示に対応するアクティブ表示に応じた情報を表す特別画像など)を所定領域(例えば、アクティブ表示エリアAHAは、例えば画像表示装置5の中央下部に設けられる。このアクティブ表示エリアAHAには、少なくともアクティブ表示AHが表示され、当該アクティブ表示AHの他にこのアクティブ表示AHを囲うアクティブ表示枠AHWやアクティブ表示枠AHWを含む所定の範囲を含む領域など)に表示する特別画像表示手段と、

識別情報の可変表示の実行中に、前記特別画像の表示態様を変化させるときと、前記特別画像の表示態様を変化させないときとで共通で実行される共通演出(例えば、第1系統変化演出において、図形群Y1がアクティブ表示に衝突する前までの演出や、第2系統変化演出において、矢Y2がアクティブ表示を囲うアクティブ表示枠に衝突するまでの演出など)と、当該共通演出を実行した後に前記特別画像の表示態様を変化させる成功演出(例えば、第1系統変化演出において、アクティブ表示に図形群Y1のいずれかの形状「星」の図形が衝突して星の表示態様に変化する演出や、第2系統変化演出において、アクティブ表示枠に矢Y2が衝突してアクティブ表示枠の線の太さが変化する演出や、これらの第1系統変化演出と第2系統変化演出とを両方実行してアクティブ表示やアクティブ表示

10

20

30

40

50

枠などの表示態様を変化させる演出など) または前記特別画像の表示態様を変化させない失敗演出(例えば、第1系統変化演出において、アクティブ表示に図形群Y1のいずれかの形状「星」の図形が衝突する前に消滅してアクティブ表示の表示態様を変化させない演出や、第2系統変化演出において、アクティブ表示枠に矢Y2が衝突する前に矢Y2が消滅して、アクティブ表示枠の線の太さが変化させない演出や、これらの第1系統変化演出と第2系統変化演出とを両方実行してアクティブ表示またはアクティブ表示枠の一方または両方の表示態様を変化させない演出など)とを実行可能な演出実行手段と、を備え、識別情報の可変表示の実行中における複数タイミングのうち、いずれのタイミングで前記共通演出を実行するかに応じて、前記成功演出を実行する割合が異なるようにしてもよい。

【0020】

このような構成によれば、遊技機は、当該可変表示に対応する保留表示に応じた消化時表示を含む情報を表した特別画像の表示態様を変化するかを煽る共通演出の実行タイミングに注目させることができる。また、遊技機は、実行タイミングに注目させることにより、遊技者の期待感を向上させることができる。

【0021】

(8) 上記(7)の遊技機において、

前記特別画像演出実行手段は、可変表示の開始時と前記特定情報変更演出が実行された後とで前記特別画像演出の態様を異ならせるようにしてもよい(例えば、第1系統変化演出において、アクティブ表示に変更後のキャラクタが作用して表示態様を変化させる演出や、第2系統変化演出において、アクティブ表示枠に変更後のキャラクタが作用してアクティブ表示枠の線の太さが変化する演出や、これらの第1系統変化演出と第2系統変化演出とを両方実行してアクティブ表示やアクティブ表示枠などの表示態様を変化させる演出などが実行されること)。

【0022】

このような構成によれば、遊技者の選択に応じた特別画像演出が実行され、興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0023】

【図1】本発明の一態様によるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図3】演出制御コマンドの内容の一例などを示す説明図である。

【図4】主基板の側にてカウントされる遊技用乱数を例示する説明図である。

【図5】変動カテゴリ及び変動パターンを例示する図である。

【図6】特図表示結果決定テーブルの構成例を示す図である。

【図7】大当たり種別決定テーブルの構成例を示す図である。

【図8】遊技制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図である。

【図9】演出制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図などである。

【図10】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図11】特別図柄プロセス処理における始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図12】始動入賞時処理の一例を示すフローチャートである。

【図13】入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートなどである。

【図14】変動カテゴリ決定テーブルの選択例を示す図である。

【図15】変動カテゴリ決定テーブルの構成例を示す図である。

【図16】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。

【図17】変動パターンの決定割合の設定例を示す図である。

【図18】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。

【図19】演出制御プロセス処理における入賞時演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図20】保留表示の表示態様の決定割合の設定例を示す図である。

10

20

30

40

50

【図 2 1】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 2】アクティブ表示変化演出実行有無決定テーブルによる決定割合の設定例を示す図である。

【図 2 3】アクティブ表示変化演出実行時の演出態様の決定割合の設定例を示す図である。

【図 2 4】第 1 系統変化演出実行時の演出実行タイミング決定テーブルによる決定割合の設定例を示す図である。

【図 2 5】特定情報変更演出の非実行時と実行時とのタイムチャートを示す図である。

【図 2 6】特定情報変更演出設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 7】特定情報変更演出実行有無の決定割合の設定例を示す図である。

10

【図 2 8】選択肢キャラクタの決定割合の設定例を示す図である。

【図 2 9】コントローラ画像の決定割合の設定例を示す図である。

【図 3 0】可変表示中演出処理内のキャラクタ設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 1】可変表示中演出処理内のリーチ演出制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 2】画像表示装置における表示動作例を示す図である。

【図 3 3】画像表示装置における表示動作例を示す図である。

【図 3 4】特定情報変更演出非実行時の画像表示装置における表示動作例を示す図である。

20

【図 3 5】特定情報変更演出非実行時の画像表示装置における表示動作例を示す図である。

【図 3 6】保留表示の表示態様の決定割合の他の設定例を示す図である。

【図 3 7】アクティブ表示変化演出実行有無決定テーブルによる決定割合の他の設定例を示す図である。

【図 3 8】第 1 系統変化演出実行時の第 1 系統詳細パターン決定テーブルによる決定割合の設定例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0024】

(実施形態)

30

以下、図面を参照しつつ、本発明の実施形態を詳細に説明する。図 1 は、本発明の実施形態によるパチンコ遊技機の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）1 は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2 と、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠（台枠）3 とから構成されている。遊技盤 2 には、ガイドレールによって囲まれた、ほぼ円形状の遊技領域が形成されている。この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

【0025】

遊技盤 2 における遊技領域の下側部分には、普通入賞球装置 6 A と普通可変入賞球装置 6 B とが設けられている。普通入賞球装置 6 A は、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる始動領域（第 1 始動領域）としての第 1 始動入賞口を形成する。普通可変入賞球装置 6 B は、図 2 に示す普通電動役物用となるソレノイド 8 1 によって、垂直位置となる通常開放状態と傾動位置となる拡大開放状態とに変化する一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物（普通電動役物）を備え、始動領域（第 2 始動領域）第 2 始動入賞口を形成する。

40

【0026】

一例として、普通可変入賞球装置 6 B では、普通電動役物用のソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、遊技球が第 2 始動入賞口を通過（進入）しがたい通常開放状態となる。その一方で、普通可変入賞球装置 6 B では、普通電動役物用のソレノイド 8 1 がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となる傾動制御により、遊技球が第 2 始動入賞口を通過（進入）しやすい拡大開放状態となる。なお、普通

50

可変入賞球装置 6 B は、通常開放状態であるときでも、第 2 始動入賞口には遊技球が進入可能であるものの、拡大開放状態であるときよりも遊技球が進入する可能性が低くなるように構成してもよい。あるいは、普通可変入賞球装置 6 B は、通常開放状態において、例えば第 2 始動入賞口を閉鎖することなどにより、第 2 始動入賞口には遊技球が進入しないように構成してもよい。このように、第 2 始動領域としての第 2 始動入賞口は、遊技球が通過（進入）しやすい拡大開放状態と、遊技球が通過（進入）しにくいまたは通過（進入）できない通常開放状態とに変化する。

【0027】

普通入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口を通過（進入）した遊技球は、例えば図 2 に示す第 1 始動口スイッチ 2 2 A によって検出される。普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を通過（進入）した遊技球は、例えば図 2 に示す第 2 始動口スイッチ 2 2 B によって検出される。なお、第 1 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第 1 始動口スイッチ 2 2 A によって検出されることによる入賞を第 1 始動入賞と称する。また、第 2 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第 2 始動口スイッチ 2 2 B によって検出されることによる入賞を第 2 始動入賞と称する。

【0028】

第 1 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第 1 始動口スイッチ 2 2 A によって検出されたことに基づいて（第 1 始動入賞の発生に基づいて）、所定個数（例えば 3 個）の遊技球が賞球として払い出されるとともに、第 1 特図保留記憶数（後述）が所定の上限値（例えば「4」）以下であれば、第 1 特別図柄表示装置 4 A において実行される第 1 特図ゲーム（後述）や画像表示装置 5 において実行される飾り図柄の可変表示（後述）といった可変表示ゲームを実行するための第 1 始動条件（第 1 実行条件とも称する）が成立する。また、第 2 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第 2 始動口スイッチ 2 2 B によって検出されたことに基づいて（第 2 始動入賞の発生に基づいて）、所定個数（例えば 3 個）の遊技球が賞球として払い出されるとともに、第 2 特図保留記憶数（後述）が所定の上限値（例えば「4」）以下であれば、第 2 特別図柄表示装置 4 B において実行される第 2 特図ゲーム（後述）や画像表示装置 5 において実行される飾り図柄の可変表示（後述）といった可変表示ゲームを実行するための第 2 始動条件（第 2 実行条件とも称する）が成立する。なお、第 1 始動入賞に基づいて払い出される賞球の個数と、第 2 始動入賞に基づいて払い出される賞球の個数とは、互いに同一の個数であってもよいし、異なる個数であってもよい。

【0029】

第 1 特図保留記憶数とは、第 1 始動入賞の発生時には直ちに実行されずに実行が一旦保留されている可変表示ゲーム（第 1 始動入賞の発生による可変表示ゲーム）の数である。第 1 始動入賞の発生によって、第 1 特図ゲーム（後述）や飾り図柄の可変表示（後述）といった可変表示ゲームを実行するための第 1 始動条件は成立した場合であっても、第 1 始動入賞の発生による上述の可変表示ゲームの開始を許容する第 1 開始条件が成立していない場合（例えば、先に成立した第 1 開始条件又は第 2 開始条件に基づく可変表示ゲームが実行中であることやパチンコ遊技機 1 が大当り遊技状態に制御されている場合）には、当該可変表示ゲームの実行は保留される（当該可変表示ゲームは実行待ちの状態となる）。つまり、第 1 特図保留記憶数とは、実行待ちの状態となった第 1 始動入賞の発生による可変表示ゲームのゲーム数である。第 1 特図保留記憶数は、第 1 開始条件が 1 つ成立する毎に 1 つずつ減少する。

【0030】

なお、ある第 1 始動入賞による第 1 始動条件は成立したが、当該第 1 始動入賞による可変表示ゲームの開始を許容する第 1 開始条件が成立していない当該第 1 始動入賞に対応する可変表示に関する情報は、当該第 1 始動入賞による可変表示ゲームの開始を許容する第 1 開始条件が成立する迄、保留データ（第 1 特図保留情報）として記憶（保留）される。換言すれば、保留されていた第 1 特図保留情報は第 1 開始条件が成立する毎に 1 つずつ消化され、消化される第 1 特図保留情報に基づく可変表示ゲームが実行される。

【0031】

第2特図保留記憶数とは、第2始動入賞の発生時には直ちに実行されずに実行が一旦保留されている可変表示ゲーム（第2始動入賞の発生による可変表示ゲーム）の数である。第2始動入賞の発生によって、第2特図ゲーム（後述）や飾り図柄の可変表示（後述）といった可変表示ゲームを実行するための第2始動条件は成立した場合であっても、第2始動入賞の発生による上述の可変表示ゲームの開始を許容する第2開始条件が成立していない場合（例えば、先に成立した第1開始条件又は第2開始条件に基づく可変表示ゲームが実行中であることやパチンコ遊技機1が大当り遊技状態に制御されている場合）には、当該可変表示ゲームの実行は保留される（当該可変表示ゲームは実行待ちの状態となる）。つまり、第2特図保留記憶数とは、実行待ちの状態となった第2始動入賞の発生による可変表示ゲームのゲーム数である。第2特図保留記憶数は、第2開始条件が1つ成立する毎に1つずつ減少する。

10

【0032】

なお、ある第2始動入賞による第2始動条件は成立したが、当該第2始動入賞による可変表示ゲームの開始を許容する第2開始条件が成立していない当該第2始動入賞に対応する可変表示に関する情報は、当該第2始動入賞による可変表示ゲームの開始を許容する第2開始条件が成立する迄、保留データ（第2特図保留情報）として記憶（保留）される。換言すれば、保留されていた第2特図保留情報は第2開始条件が成立する毎に1つずつ消化され、消化される第2特図保留情報に基づく可変表示ゲームが実行される。

20

【0033】

なお、第1始動入賞口と、第2始動入賞口とを特に区別しない場合には、単に「始動入賞口」とも称する。また、第1始動入賞と、第2始動入賞とを特に区別しない場合には、単に「始動入賞」とも称する。また、第1特図保留記憶数と第2特図保留記憶数とを加算した保留記憶数を「合計保留記憶数」と称する。第1特図保留記憶数と、第2特図保留記憶数と、合計保留記憶数とを特に区別しない場合には、通常、単に「特図保留記憶数」と称するが、単に「特図保留記憶数」と称した場合に、第1特図保留記憶数、第2特図保留記憶数、合計保留記憶数の何れか1つ又は2つを指すこともあるものとする。また、第1始動条件と、第2始動条件とを特に区別しない場合には、単に「始動条件」又は「実行条件」とも称する。また、第1開始条件と、第2開始条件とを特に区別しない場合には、単に「開始条件」とも称する。また、第1特図保留情報と、第2特図保留情報とを、特に区別しない場合には、単に「特図保留情報」とも称する。

30

【0034】

遊技盤2における遊技領域の下側部分（普通入賞球装置6Aと普通可変入賞球装置6Bの下方）には、特別可変入賞球装置7が設けられている。特別可変入賞球装置7は、図2に示す大入賞口扉用となるソレノイド82によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【0035】

一例として、特別可変入賞球装置7では、大入賞口扉用のソレノイド82がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口を通過（進入）できなくする。その一方で、特別可変入賞球装置7では、大入賞口扉用のソレノイド82がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口を通過（進入）しやすくする。このように、特定領域としての大入賞口は、遊技球が通過（進入）しやすく遊技者にとって有利な開放状態と、遊技球が通過（進入）できず遊技者にとって不利な閉鎖状態とに変化する。なお、遊技球が大入賞口を通過（進入）できない閉鎖状態に代えて、あるいは閉鎖状態の他に、遊技球が大入賞口を通過（進入）しにくい一部開放状態を設けてもよい。

40

【0036】

特別可変入賞球装置7が形成する大入賞口を通過（進入）した遊技球は、例えば図2に示すカウントスイッチ23によって検出される。カウントスイッチ23によって遊技球が

50

検出されたことに基づき、所定個数（例えば１５個）の遊技球が賞球として払い出される。こうして、特別可変入賞球装置７において開放状態となった大入賞口を遊技球が通過（進入）したときには、例えば第１始動入賞口や第２始動入賞口といった、他の入賞口を遊技球が通過（進入）したときよりも多くの賞球が払い出される。従って、特別可変入賞球装置７において大入賞口が開放状態となれば、その大入賞口に遊技球が進入可能となり、遊技者にとって有利な第１状態となる。その一方で、特別可変入賞球装置７において大入賞口が閉鎖状態となれば、大入賞口に遊技球を通過（進入）させて賞球を得ることが不可能、又は、困難になり、遊技者にとって不利な第２状態となる。

【００３７】

遊技盤２における遊技領域の右側部分には、第１特別図柄表示装置４Ａと、第２特別図柄表示装置４Ｂとが設けられている。第１特別図柄表示装置４Ａは、例えば７セグメントやドットマトリクスのＬＥＤ（発光ダイオード）等から構成される。第２特別図柄表示装置４Ｂについても同様である。第１特別図柄表示装置４Ａは、各々を識別可能な複数種類の識別情報（特別識別情報）である特別図柄（「特図」ともいう）を変動可能に表示（可変表示）する。第２特別図柄表示装置４Ｂについても同様である。なお、第１特別図柄表示装置４Ａにおいて可変表示される特別図柄（特図）を「第１特図」とも称し、第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて可変表示される特別図柄（特図）を「第２特図」とも称する。また、識別情報の可変表示を伴って実行するゲーム（若しくは、識別情報の可変表示自体）を可変表示ゲームと称する。特に、第１特別図柄表示装置４Ａが実行する可変表示ゲーム（第１特図を可変表示させる可変表示ゲーム）を第１特図ゲームとも称し、第２特別図柄表示装置４Ｂが実行する可変表示ゲーム（第２特図を可変表示させる可変表示ゲーム）を第２特図ゲームとも称する。また、第１特図ゲームと、第２特図ゲームとを区別しない場合には、単に「特図ゲーム」とも称する。

【００３８】

第１特別図柄表示装置４Ａ（第２特別図柄表示装置４Ｂも同様）は、特図ゲームとして、「０」～「９」を示す数字や「－」を示す記号等から構成される複数種類の特別図柄を可変表示する。夫々の特別図柄には、夫々に対応した図柄番号が付されている。一例として、「０」～「９」を示す各数字には「０」～「９」の各図柄番号が付され、「－」を示す記号には「１０」の図柄番号が付されていけばよい。なお、特別図柄は、「０」～「９」を示す数字や「－」を示す記号等から構成されるものに限定されない。例えば、７セグメントのＬＥＤにおいて点灯させるものと消灯させるものとの組合せを異ならせた複数種類の点灯パターン（例えば、アルファベットのＬやＥのような点灯パターン）を予め設定しておき、特別図柄として表示してもよい。

【００３９】

遊技盤２における遊技領域の右側部分（第１特別図柄表示装置４Ａと第２特別図柄表示装置４Ｂの上部）には、第１保留表示器２５Ａと第２保留表示器２５Ｂとが設けられている。第１保留表示器２５Ａは、例えば４個のＬＥＤを含んで構成され、保留データ（第１特図保留情報）に基づく第１特図保留記憶数（第１特図ゲームの保留数）を特定可能に表示する第１保留表示が行われる。例えば、第１保留表示器２５Ａは、点灯させるＬＥＤの数によって、第１特図保留記憶数を特定可能に表示する。例えば、新たな第１始動条件の成立によって第１特図ゲームの保留数が１つ増加した場合には点灯数を１つ増やし、新たな第１開始条件の成立によって第１特図ゲームの保留数が１つ減少した場合には点灯数を１つ減らせばよい。第２保留表示器２５Ｂは、例えば４個のＬＥＤを含んで構成され、保留データ（第２特図保留情報）に基づく第２特図保留記憶数（第２特図ゲームの保留数）を特定可能に表示する第２保留表示が行われる。例えば、第２保留表示器２５Ｂは、点灯させるＬＥＤの数によって、第２特図保留記憶数を特定可能に表示する。例えば、新たな第２始動条件の成立によって第２特図ゲームの保留数が１つ増加した場合には点灯数を１つ増やし、新たな第２開始条件の成立によって第２特図ゲームの保留数が１つ減少した場合には点灯数を１つ減らせばよい。

【００４０】

遊技盤 2 における遊技領域の左側部分には、通過ゲート 4 1 と、普通図柄表示器 2 0 と、普図保留表示器 2 5 C とが設けられている。通過ゲート 4 1 を通過した遊技球は、例えば図 2 に示すゲートスイッチ 2 1 によって検出される。通過ゲート 4 1 を通過した遊技球がゲートスイッチ 2 1 によって検出されたことに基づいて、普図保留記憶数（後述）が所定の上限値（例えば「4」）以下であれば、普通図柄表示器 2 0 において実行される普図ゲーム（後述）を実行するための普図始動条件が成立する。

【0041】

普通図柄表示器 2 0 は、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B と同様に 7 セグメントやドットマトリクスの LED 等から構成される。普通図柄表示器 2 0 は、特別図柄とは異なる複数種類の識別情報である普通図柄（「普図」あるいは「普通図」ともいう）を変動可能に表示（可変表示）する。なお、普通図柄を可変表示させる可変表示ゲームを普図ゲーム（又は「普通図ゲーム」）とも称する。なお、普図始動条件は成立したが普図開始条件（後述）が成立していない普図ゲームに関する情報は、保留データ（普図保留情報）として記憶（保留）される。

【0042】

普図保留表示器 2 5 C は、例えば 4 個の LED を含んで構成され、例えば点灯させる LED の数によって、保留データ（普図保留情報）に基づく普図保留記憶数を表示する。普図保留記憶数とは、通過ゲート 4 1 を通過した遊技球がゲートスイッチ 2 1 によって検出されたときには直ちに実行されずに実行が一旦保留されている普図ゲームの数である。ゲートスイッチ 2 1 による遊技球の検出によって、普図ゲームを実行するための普図始動条件は成立した場合であっても、普図ゲームの開始を許容する普図開始条件が成立していない場合（例えば、先に成立した普図ゲームが実行中である場合）には、当該普図ゲームの実行は保留される（当該普図ゲームは実行待ちの状態となる）。つまり、普図保留記憶数とは、実行待ちの状態となった普図ゲームのゲーム数である。普図保留記憶数は、普図開始条件が 1 つ成立する毎に 1 つずつ減少する。

【0043】

遊技盤 2 における遊技領域の中央付近には、画像表示装置 5 が設けられている。画像表示装置 5 は、例えば LCD（液晶表示装置）等から構成され、各種の演出画像を表示する表示領域を形成している。

【0044】

画像表示装置 5 の表示領域には、飾り図柄表示エリアが配置されている。飾り図柄表示エリアでは、各々を識別可能な複数種類の識別情報（装飾識別情報）である飾り図柄が可変表示される。装飾識別情報（飾り図柄）の可変表示も、可変表示ゲームに含まれる。画像表示装置 5 は、第 1 特別図柄表示装置 4 A が実行する第 1 特図ゲーム（第 1 特図を用いた特図ゲーム）、又は、第 2 特別図柄表示装置 4 B が実行する第 2 特図ゲーム（第 2 特図を用いた特図ゲーム）に対応して、表示領域（飾り図柄表示エリア）において、複数種類の飾り図柄の可変表示を実行する。

【0045】

一例として、図 1 に示すように、画像表示装置 5 の表示領域には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R が配置されている。第 1 特図ゲーム又は第 2 特図ゲームのうち何れかの特図ゲームの開始に対応して、即ち、第 1 特図又は第 2 特図のうち何れかの特図の変動の開始に対応して、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の夫々において、飾り図柄の変動（例えば上下方向のスクロール表示）が開始される。その後、特図ゲームの終了に対応して、即ち、特図の停止表示に対応して、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の夫々において、可変表示結果となる飾り図柄（確定飾り図柄、最終停止図柄とも称する）が停止表示される。つまり、画像表示装置 5 の表示領域（飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R）では、第 1 特図ゲーム（又は第 2 特図ゲーム）と連動（対応）して、飾り図柄の変動が開始され、確定飾り図柄（最終停止図柄とも称する）が停止表示される。

【0046】

飾り図柄は、例えば8種類の図柄（英数字「1」～「8」あるいは漢数字や、英文字、所定のモチーフに関連する8個のキャラクタ画像、数字や文字あるいは記号とキャラクタ画像との組合せなどであればよく、キャラクタ画像は、例えば人物や動物、これら以外の物体、もしくは、文字などの記号、あるいは、その他の任意の図形を示す飾り画像であればよい）で構成される。夫々の飾り図柄には、夫々に対応する図柄番号が付されている。一例として、「1」～「8」を示す各英数字には「1」～「8」の各図柄番号が付されていけばよい。なお、飾り図柄は8種類に限定されず、大当たり組合せやハズレとなる組合せなど適当な数の組合せを構成可能であれば、何種類であってもよい（例えば7種類や9種類など）。

【0047】

なお、特別図柄の可変表示結果（特図表示結果とも称する）である確定特別図柄を停止表示して当該可変表示を終了させる停止表示や、飾り図柄の可変表示結果である確定飾り図柄（最終停止図柄）を停止表示して当該可変表示を終了させる停止表示や、普通図柄の可変表示結果（普図表示結果とも称する）である確定普通図柄を停止表示して当該可変表示を終了させる停止表示を、完全停止表示、最終停止表示、又は、導出表示（又は、単に「導出」）とも称する。なお、飾り図柄の変動開始タイミング及び変動終了タイミングは特別図柄の変動開始タイミング及び変動終了タイミングと必ずしも一致していなくてもよく、特別図柄の変動時間（特図変動時間）内に、飾り図柄の変動時間が収まっていればよい。

【0048】

即ち、飾り図柄の変動開始タイミングが特別図柄の変動開始タイミングよりも遅くてもよいし、特別図柄の変動終了タイミング（確定特別図柄の停止表示タイミング）が飾り図柄の変動終了タイミング（確定飾り図柄の停止表示タイミング）よりも遅くてもよい。例えば、確定飾り図柄の停止表示後に所定演出の実行を開始し、当該所定演出の実行の終了時に確定特別図柄を停止表示させてもよい。上記所定演出の一例は、保留演出（後述）の一態様である単純保留演出（後述）である。

【0049】

また、完全停止表示（最終停止表示、導出表示）とは異なる停止表示を行ってもよい。例えば、飾り図柄の可変表示を開始してから確定飾り図柄が導出表示されるまでの可変表示中に飾り図柄を仮停止表示させてもよい。なお、仮停止表示には、変動速度が「0」となった飾り図柄が、例えば微少な揺れや伸縮などを生じさせつつ停留して表示させるものや、所定時間（例えば1秒間）よりも短い時間、微少な揺れや伸縮なども生じさせずに停止表示させるものなどが含まれる。

【0050】

また、画像表示装置5の表示領域には、第1始動入賞記憶表示エリア5HL、及び、第2始動入賞記憶表示エリア5HRが配置されている。第1始動入賞記憶表示エリア5HLでは、第1保留表示器25Aと同様、第1特図保留記憶数を特定可能に表示する第1保留表示が行われる。つまり、現在、実行が保留されている第1特図ゲームの数を特定可能に表示する。第1始動入賞記憶表示エリア5HLでは、第2保留表示器25Bと同様、第2特図保留記憶数を特定可能に表示する第2保留表示が行われる。つまり、現在、実行が保留されている第2特図ゲームの数を特定可能に表示する。

【0051】

なお、第1始動入賞記憶表示エリア5HLでは、例えば右詰めで、第1保留表示が行われるようにしてもよい。つまり、新たな第1始動条件の成立によって第1特図ゲームの保留数が増加したときは、第1始動入賞記憶表示エリア5HLに他の第1保留表示がなければ、第1始動入賞記憶表示エリア5HLの右側（画像表示装置5の表示領域の中央側）に増加分の第1特図保留情報に対応する保留表示として新たな第1保留表示を追加し、第1始動入賞記憶表示エリア5HLに他の第1保留表示があれば、当該他の第1保留表示の左側（複数の他の第1保留表示があれば最も左側の第1保留表示の更に左側）に上記新たな第1保留表示を追加するようにしてもよい。また、第1始動入賞記憶表示エリア5HLに

複数の第1保留表示がある場合に、新たな第1開始条件の成立によって第1特図ゲームの保留数が減少したときは、減少分の第1特図保留情報に対応する保留表示に相当する第1始動入賞記憶表示エリア5HLの最も右側に表示されている第1保留表示（一番古くから表示されている第1保留表示）を消去し、他の第1保留表示の夫々を、消去した第1保留表示側（右側）に移動（シフト）する。

【0052】

また、第2始動入賞記憶表示エリア5HRでは、例えば左詰めで、第2保留表示が行われるようにしてもよい。つまり、新たな第2始動条件の成立によって第2特図ゲームの保留数が増加したときは、第2始動入賞記憶表示エリア5HRに他の第2保留表示がなければ、第2始動入賞記憶表示エリア5HRの左側（画像表示装置5の表示領域の中央側）に増加分の第2特図保留情報に対応する保留表示として新たな第2保留表示を追加し、第2始動入賞記憶表示エリア5HRに他の第2保留表示があれば、当該他の第2保留表示の右側（複数の他の第2保留表示があれば最も右側の第2保留表示の更に右側）に上記新たな第2保留表示を追加するようにしてもよい。

【0053】

また、第2始動入賞記憶表示エリア5HRに複数の第2保留表示がある場合に、新たな第2開始条件の成立によって第2特図ゲームの保留数が減少したときは、減少分の第2特図保留情報に対応する保留表示に相当する第2始動入賞記憶表示エリア5HRの最も左側に表示されている第2保留表示（一番古くから表示されている第2保留表示）を消去し、他の第2保留表示の夫々を、消去した第2保留表示側（左側）に移動（シフト）する。なお、第1始動入賞記憶表示エリア5HLと第2始動入賞記憶表示エリア5HRとを特に区別しない場合には、単に、「始動入賞記憶表示エリア5H」とも称する。

【0054】

また、画像表示装置5の表示領域には、保留表示のエリアとして、第1始動入賞記憶表示エリア5HLや第2始動入賞記憶表示エリア5HRの他に、第1始動入賞記憶表示エリア5HLや第2始動入賞記憶表示エリア5HRから消去された（移動された）保留表示（即ち、第1開始条件の成立によって消化される第1特図保留情報や、第2開始条件の成立によって消化される第2特図保留情報に基づき実行される飾り図柄の可変表示に対応する保留表示に応じたアクティブ表示（消化時表示、今回表示などとも称する）を含む情報を表した特別画像を表示するアクティブ表示エリアAHA（消化時表示領域、消化時表示エリア、今回保留表示領域、今回保留表示エリア、アクティブ保留表示領域、アクティブ保留表示エリア、アクティブ表示領域、今回表示領域、今回表示エリア、消化時表示部などとも称する。）が、例えば、第1始動入賞記憶表示エリア5HLと第2始動入賞記憶表示エリア5HRとの間が配置されている。

【0055】

本実施形態におけるパチンコ遊技機1では、図1に示すように、第1始動入賞記憶表示エリア5HLと第2始動入賞記憶表示エリア5HRとの間にアクティブ表示エリアAHAを配置しているが、アクティブ表示エリアAHAは、画像表示装置5の表示領域の何れかの位置に配置されていればよい。また、本実施形態におけるパチンコ遊技機1では、アクティブ表示のほかには、アクティブ表示を囲うアクティブ表示枠、アクティブ表示またはアクティブ表示周囲やアクティブ表示枠の周囲に表示される文字や画像などのアクティブ表示に応じた情報などが特別画像によって表示される。

【0056】

遊技盤2における遊技領域には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車及び多数の障害釘が設けられている。また、第1始動入賞口、第2始動入賞口及び大入賞口とは異なる入賞口として、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる単一又は複数の一般入賞口が設けられてもよい。この場合には、一般入賞口の何れかに進入した遊技球が所定の一般入賞球スイッチによって検出されたことに基づき、所定個数（例えば10個）の遊技球が賞球として払い出されればよい。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられて

いる。

【0057】

遊技機用枠3の右下部位置には、遊技媒体としての遊技球を遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）が設けられている。例えば、打球操作ハンドルは、遊技者等による操作量（回転量）に応じて遊技球の弾発力を調整する。打球操作ハンドルには、打球発射装置が備える発射モータの駆動を停止させるための単発発射スイッチや、タッチリング（タッチセンサ）が設けられていればよい。

【0058】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する上皿（打球供給皿）が設けられている。遊技機用枠3の下部には、上皿から溢れた余剰球などを、パチンコ遊技機1の外部へと排出可能に保持（貯留）する下皿が設けられている。

【0059】

下皿を形成する部材には、例えば下皿本体の上面における手前側の所定位置（例えば下皿の中央部分）などに、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ31Aが取り付けられている。スティックコントローラ31Aは、遊技者が把持する操作桿を含み、操作桿の所定位置（例えば遊技者が操作桿を把持したときに操作手の人差し指が掛かる位置など）には、トリガボタンが設けられている。トリガボタンは、遊技者がスティックコントローラ31Aの操作桿を操作手（例えば左手など）で把持した状態において、所定の操作指（例えば人差し指など）で押引操作することなどにより所定の指示操作ができるように構成されていればよい。操作桿の内部には、トリガボタンに対する押引操作などによる所定の指示操作を検知するトリガセンサが内蔵されていればよい。

【0060】

スティックコントローラ31Aの下部における下皿の本体内部などには、操作桿に対する傾倒操作を検知する傾倒方向センサユニットが設けられていればよい。例えば、傾倒方向センサユニットは、パチンコ遊技機1と正対する遊技者の側からみて操作桿の中心位置よりも左側で遊技盤2の盤面と平行に配置された2つの透過形フォトセンサ（平行センサ対）と、この遊技者の側からみて操作桿の中心位置よりも右側で遊技盤2の盤面と垂直に配置された2つの透過形フォトセンサ（垂直センサ対）とを組み合わせた4つの透過形フォトセンサを含んで構成されていればよい。

【0061】

上皿を形成する部材には、例えば上皿本体の上面における手前側の所定位置（例えばスティックコントローラ31Aの上方）などに、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン31Bが設けられている。プッシュボタン31Bは、遊技者からの押下操作などによる所定の指示操作を、機械的、電氣的、あるいは、電磁的に、検出できるように構成されていればよい。プッシュボタン31Bの設置位置における上皿の本体内部などには、プッシュボタン31Bに対してなされた遊技者の操作行為を検知するプッシュセンサが設けられていればよい。

【0062】

遊技機用枠3の遊技領域の周辺部には、音声出力部材が設けられている。図1に示した一例では、遊技機用枠3の左右上部位置に、スピーカ8UL、スピーカ8URを設置し、上皿の左右斜下部（下皿の左右斜上部）に、スピーカ8LL、スピーカ8LRを設置している。以下、スピーカ8UL、8UR、8LL、8LRの夫々を特に区別しない場合には、単に、スピーカ8と称する。スピーカ8は、音声（音及び声）を出力（再生）する。例えば、スピーカ8は、遊技機1の遊技の進行状況に応じて演出音（効果音とも称する）を出力し、遊技機1の状況に応じて警告音を出力する。

【0063】

演出音には、音楽、検出音、応答音、報知音などが含まれる。演出音における音楽とは、例えば、遊技の進行状況に応じて出力されるBGM、歌などである。演出音における検

10

20

30

40

50

出音とは、例えば、スイッチやセンサによる検出結果（例えば、第1始動入賞口等への入賞の検出など）に応じて出力される音、声（セリフ、メッセージ）などである。演出音における応答音とは、例えば、プッシュボタン31Bへの操作行為に応じて出力される音、声などである。なお、プッシュボタン31Bへの操作行為は、プッシュセンサによって検出されるものでもあるため、プッシュボタン31Bへの操作行為に応じて出力される応答音は検出音でもある。演出音における報知音とは、例えば、プッシュボタン31Bへの操作行為を要求するために報知する音、声や、リーチ状態（後述）の移行時にリーチ状態に移行する旨を報知する音、声や、大当り遊技状態への移行前に大当り遊技状態に移行する旨を予告又は示唆する音、声などである。

【0064】

警告音の一例は、遊技球が下皿に過剰に保持（貯留）されているときに出力される警告音、ガラス扉（非図示）が開放しているときに出力される警告音などである。

【0065】

遊技機用枠3の遊技領域の内部及び周辺部には、演出又は装飾として発光する発光部材（発光体）が設けられている。図1に示した一例では、画像表示装置5の上部位置に発光部材9CC、画像表示装置5の左右位置に発光部材9CL、発光部材9CRを設置し、遊技機用枠3の上部位置に発光部材9U、遊技機用枠3の左右位置に発光部材9SL、発光部材9SRを設置している。以下、発光部材9CC、9CL、9CR、9U、9SL、9SRの夫々を特に区別しない場合には、総称してランプ9と称する。ランプ9は、例えば、1以上のLEDから構成されたものであってもよいし、フラッシュランプから構成されるものであってもよい。発光部材9Uは、回転部を有する回転灯（例えばパトランプ）であってもよい。また、上記以外にも、例えば、遊技領域における各構造物（例えば、特別可変入賞球装置7等）の周囲などに、種々の発光部材を設置してもよい。

【0066】

上述した画像表示装置5、スピーカ8、ランプ9などは演出を実行する演出装置であるが、遊技機1は、演出装置として、駆動部を有する演出用模型など他の演出装置を備えていてもよい。

【0067】

なお、各構成の配置位置（設置位置）は、一例であって、他の位置に配置されていてもよい。例えば、第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20が、遊技領域の同一側（右側部分又は左側部分）に設けられていてもよい。また例えば、第1保留表示器25A、第2保留表示器25B、普図保留表示器25Cが、遊技領域の同一側（右側部分又は左側部分）に設けられていてもよい。

【0068】

次に、パチンコ遊技機1における遊技の進行を概略的に説明する。

【0069】

パチンコ遊技機1では、普図始動条件が成立した後に普図開始条件が成立したことに基づいて、普通図柄表示器20による普図ゲームが開始される。普図ゲームでは、普通図柄の可変表示を開始させた後（普通図柄の変動を開始させた後）、普図変動時間となる所定時間が経過すると、普通図柄の可変表示結果となる確定普通図柄を停止表示（導出表示）する。このとき、確定普通図柄として、例えば「7」を示す数字といった、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、例えば「7」を示す数字以外の数字や記号といった、普図当り図柄以外の普通図柄が停止表示されれば、普通図柄の可変表示結果が「普図ハズレ」となる。普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となったことに対応して、普通可変入賞球装置6Bを構成する電動チューリップの可動翼片が傾動位置となる拡大開放制御（傾動制御）が行われ、所定時間が経過すると垂直位置に戻る通常開放制御が行われる。

【0070】

パチンコ遊技機1では、第1始動条件が成立した後に第1開始条件が成立したことに基づいて、第1特別図柄表示装置4Aによる特図ゲーム（第1特図ゲーム）が開始され、第

10

20

30

40

50

2 始動条件が成立した後に第2開始条件が成立したことに基づいて、第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲーム（第2特図ゲーム）が開始される。特図ゲームでは、特別図柄の可変表示を開始させた後（特別図柄の変動を開始させた後）、特図変動時間としての可変表示時間が経過すると、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄（特図表示結果）を導出表示する。このとき、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄）が停止表示されれば、特定表示結果としての「大当り」となり、大当り図柄とは異なる所定の特別図柄（小当り図柄）が停止表示されれば、所定表示結果としての「小当り」となる。また、大当り図柄や小当り図柄とは異なる特別図柄が確定特別図柄として停止表示されれば「ハズレ」となる。

【0071】

特図ゲームでの可変表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利なラウンド（「ラウンド遊技」ともいう）を所定回数実行する特定遊技状態としての大当り遊技状態に制御される。特図ゲームでの可変表示結果が「小当り」になった後には、大当り遊技状態とは異なる特殊遊技状態としての小当り遊技状態に制御される。

【0072】

本実施形態におけるパチンコ遊技機1では、一例として、「3」、「5」、「7」の数字を示す特別図柄を大当り図柄とし、「2」の数字を示す特別図柄を小当り図柄とし、「-」の記号を示す特別図柄をハズレ図柄としている。なお、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図ゲームにおける大当り図柄や小当り図柄、ハズレ図柄といった各図柄は、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図ゲームにおける各図柄とは異なる特別図柄となるようにしてもよいし、双方の特図ゲームにおいて共通の特別図柄が大当り図柄や小当り図柄、ハズレ図柄となるようにしてもよい。

【0073】

特図ゲームにおける確定特別図柄として大当り図柄が停止表示されて特定表示結果としての「大当り」となった後、大当り遊技状態において、特別可変入賞球装置7の大入賞口扉が、所定の上限時間（例えば29秒間や0.1秒間）が経過するまでの期間あるいは所定個数（例えば9個）の入賞球が発生するまでの期間にて、大入賞口を開放状態とする。これにより、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態（開放状態）とするラウンドが実行される。

【0074】

ラウンドの実行中に大入賞口を開放状態とした大入賞口扉は、遊技盤2の表面を落下する遊技球を受け止め、その後に大入賞口を閉鎖状態とすることにより、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって不利な第2状態（閉鎖状態）に変化させて、1回のラウンドを終了させる。大入賞口の開放サイクルであるラウンドは、その実行回数が所定の上限回数（例えば「15」など）に達するまで、繰り返し実行可能となっている。なお、ラウンドの実行回数が上限回数に達する前であっても、所定条件の成立（例えば大入賞口に遊技球が入賞しなかったことなど）により、ラウンドの実行が終了するようにしてもよい。

【0075】

大当り遊技状態におけるラウンドのうち、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態（開放状態）とする上限時間が比較的長い時間（例えば29秒など）となるラウンドは、通常開放ラウンドともいう。一方、特別可変入賞球装置7を第1状態（開放状態）とする上限時間が比較的短い時間（例えば0.1秒など）となるラウンドは、短期開放ラウンドともいう。

【0076】

大当り図柄となる「3」、「5」、「7」の数字を示す特別図柄のうち、「3」、「7」の数字を示す特別図柄は通常開放ラウンド大当り図柄となり、「5」の数字を示す特別図柄は短期開放ラウンド大当り図柄となる。特図ゲームにおける確定特別図柄として通常開放ラウンド大当り図柄が導出された後に制御される通常開放ラウンド特定遊技状態としての大当り遊技状態（通常開放大当り状態）では、特別可変入賞球装置7の大入賞口扉が、第1期間となる所定の上限時間（例えば29秒間）が経過するまでの期間、あるいは所

10

20

30

40

50

定個数（例えば9個）の入賞球が発生するまでの期間にて大入賞口を開放状態とすることにより、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態（開放状態）に変化させるラウンドが実行される。なお、通常開放大当たり状態は、第1特定遊技状態ともいう。

【0077】

特図ゲームにおける確定特別図柄として短期開放ラウンド大当たり図柄が導出された後に制御される短期開放ラウンド特定遊技状態としての大当たり遊技状態（短期開放大当たり状態）では、各ラウンドで特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させる上限時間（大入賞口扉により大入賞口を開放状態とする期間の上限）が、通常開放大当たり状態における第1期間よりも短い第2期間（例えば0.1秒間）となる。なお、短期開放大当たり状態では、大入賞口の開放期間が第2期間となるように制御されればよく、それ以外の制御は通常開放大当たり状態と同様に行われるようにしてもよい。あるいは、短期開放大当たり状態では、ラウンドの実行回数が、通常開放大当たり状態における第1ラウンド数（例えば「15」）よりも少ない第2ラウンド数（例えば「2」）となるようにしてもよい。

10

【0078】

このような短期開放大当たり状態では、大入賞口に遊技球が入賞すれば所定個数（例えば15個）の出玉（賞球）が得られる。しかし、大入賞口の開放期間は第2期間（0.1秒間など）であって、非常に短い。そのため、短期開放大当たり状態は実質的には出玉（賞球）が得られない大当たり遊技状態である。なお、短期開放大当たり状態は、第2特定遊技状態ともいう。

20

【0079】

また、短期開放ラウンド特定遊技状態としての大当たり遊技状態は、通常開放ラウンド特定遊技状態としての大当たり遊技状態に比べて、大入賞口の開放期間が短いものに限定されず、例えば大入賞口の開放期間（上限時間）は短期開放ラウンド特定遊技状態と通常開放ラウンド特定遊技状態とで同一である一方で、短期開放ラウンド特定遊技状態では大入賞口を開放状態とする上限回数（例えば2回）が通常開放ラウンド特定遊技状態での上限回数（例えば15回）に比べて少なくなるものであってもよい。すなわち、短期開放ラウンド特定遊技状態としての大当たり遊技状態は、各ラウンドで大入賞口を遊技球が通過（進入）しやすい第1状態に変化させる期間が通常開放ラウンド特定遊技状態における第1期間よりも短い第2期間となることと、ラウンドの実行回数が通常開放ラウンド特定遊技状態における第1ラウンド数よりも少ない第2ラウンド数となることのうち、少なくとも何れか一方となるものであればよい。

30

【0080】

小当たり図柄となる「2」の数字を示す特別図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として導出された後には、特殊遊技状態としての小当たり遊技状態に制御される。この小当たり遊技状態では、短期開放大当たり状態と同様に特別可変入賞球装置7において大入賞口を遊技者にとって有利な第1状態（開放状態）に変化させる可変入賞動作が行われる。すなわち、小当たり遊技状態では、例えば特別可変入賞球装置7を第2期間にわたり第1状態（開放状態）とする動作が繰り返し実行される。

【0081】

画像表示装置5の表示領域に配置されている飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rでは、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図ゲームと、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図ゲームとのうち、何れかの特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。そして、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rでは、飾り図柄の可変表示が開始されてから確定飾り図柄の停止表示により可変表示が終了するまでの期間に、飾り図柄の可変表示状態が特定の可変表示の組み合わせの一部を構成する所定のリーチ状態となることがある。

40

【0082】

リーチ状態とは、画像表示装置5の表示領域にて停止表示された飾り図柄が大当たり組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄（「リーチ変動図柄」

50

ともいう)については変動が継続している表示状態、あるいは、全部又は一部の飾り図柄が大当たり組合せの全部又は一部を構成しながら同期して変動している表示状態のことである。なお、以下の説明において、リーチ状態となることをリーチが成立(リーチ成立)するとも称する。

【0083】

また、リーチ状態となったことに対応して、飾り図柄の変動速度を低下させたり、画像表示装置5の表示領域に飾り図柄とは異なるキャラクタ画像(人物等を模した演出画像)を表示させたり、背景画像の表示態様を変化させたり、飾り図柄とは異なる動画像を再生表示させたり、飾り図柄の変動態様を変化させたりすることで、リーチ状態となる以前とは異なる演出動作が実行される場合がある。このようなキャラクタ画像の表示や背景画像の表示態様の変化、動画像の再生表示、飾り図柄の変動態様の変化といった演出動作を、リーチ演出(又はリーチ演出表示)という。なお、リーチ演出には、画像表示装置5における表示動作のみならず、スピーカ8による音声出力動作や、ランプ9などの発光動作(点灯動作、点滅動作、消灯動作)などを、リーチ状態となる以前の動作態様とは異なる動作態様とすることが、含まれていてもよい。

【0084】

リーチ演出における演出動作としては、互いに動作態様(リーチ態様)が異なる複数種類の演出パターン(「リーチパターン」ともいう)が、予め用意されていればよい。そして、演出パターンに応じて、リーチ演出後に大当たり組合せなどが最終停止表示される可能性(「大当たり期待度」あるいは「大当たり信頼度」ともいう)を異ならせてもよい。これにより、複数種類のリーチ演出のいずれが実行されるかに応じて、即ち、いずれのリーチ演出を出現させるかに応じて、大当たり期待度を異ならせることができる。一例として、本実施形態では、ノーマルリーチのリーチ態様と、ノーマルリーチに比べて大当たり期待度が高いスーパーリーチのリーチ態様とを予め設定(用意)している。

【0085】

なお、大当たり期待度は、例えば、(大当たり時にその演出が実行される確率)×(大当たりになる確率)／{(大当たり時にその演出が実行される確率)×(大当たりになる確率)+(大当たり時以外にその演出が実行される確率)×(大当たりにならない確率)}によって算出される(大当たり期待度が「1」になる場合には、可変表示結果は必ず「大当たり」になる)。

【0086】

また、飾り図柄の可変表示中には、可変表示演出の一態様として、飾り図柄などの可変表示動作によって実現される滑り演出や擬似連演出などが実行可能である。滑り演出では、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける全部にて飾り図柄を変動させてから、複数の飾り図柄表示エリア(例えば「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rなど)にて飾り図柄を仮停止表示させた後、その仮停止表示した飾り図柄表示エリアのうち所定数(例えば「1」又は「2」)の飾り図柄表示エリア(例えば「左」の飾り図柄表示エリア5Lと「右」の飾り図柄表示エリア5Rの何れか一方又は双方)にて飾り図柄を再び変動させた後に停止表示させることで、停止表示する飾り図柄を変更させる演出表示が行われる。こうして、滑り演出では、飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでに複数の飾り図柄を仮停止表示させた後、所定数の飾り図柄について可変表示を再度実行することにより、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態になるときと、リーチ状態とはならず非リーチ組合せを構成する飾り図柄が停止表示されるときとがある。

【0087】

擬似連演出では、特図ゲームの第1開始条件と第2開始条件の何れか一方が1回成立したことに対応して、飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでに、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける全部にて飾り図柄(例えば予め定められた擬似連チャンス目などが飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rのいずれか一部または全部に表示される)を一旦仮停止表示させた後、飾り図柄表示エ

リア 5 L、5 C、5 R にて、再び、全部の飾り図柄の可変表示を開始させる演出表示である再可変表示を、所定回（例えば最大 4 回まで）行うことができる。

【0088】

本実施形態において、擬似連演出における再可変表示の回数（再可変表示回数）は、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における、全部の飾り図柄が最初に仮停止するまでの可変表示（初回可変表示）の回数（1 回）と、全部の飾り図柄が最後に仮停止した後の再可変表示（最終可変表示）の回数（1 回）と、初回可変表示と最終可変表示の間の再可変表示の回数 X （ X は 0 又は 1 以上）と、を合算した回数（ $X + 2$ ）よりも 1 回少ない回数（ $X + 1$ ）として把握される。また、再可変表示回数は、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において全部の飾り図柄が仮停止表示される回数（仮停止回数）と同数となる。なお、初回可変表示～1 回目の仮停止表示を 1 回目の擬似連とも称し、2 回目の可変表示（1 回目の再可変表示）～2 回目の仮停止表示を 2 回目の擬似連とも称し、3 回目の可変表示（2 回目の再可変表示）～3 回目の仮停止表示を 3 回目の擬似連とも称し、4 回目の可変表示（3 回目の再可変表示）～4 回目の仮停止表示を 4 回目の擬似連とも称する。また、擬似連演出における擬似連の回数を擬似連変動回数（又は、擬似連回数）とも称する。つまり、擬似連変動回数と再可変表示回数と仮停止回数は同数となる。なお、1 回目、2 回目、3 回目、…と擬似連の回数が増えることを「擬似連が継続する」とも称する。

【0089】

「擬似連」の可変表示演出において、再可変表示（再変動）が 1 回～4 回行われることにより、第 1 開始条件あるいは第 2 開始条件が 1 回成立したことに基づき、飾り図柄の可変表示があたかも 2 回～5 回続けて開始されたかのように見せることができる。

【0090】

なお、擬似連演出は、当該変動においてリーチが成立する前（リーチ状態となる前に）に、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R のいずれか一部または全部に擬似連チャンス目が仮停止表示されるように、全ての飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における飾り図柄を一旦仮停止させてもよいし、リーチが成立した後に、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R のいずれか一部に擬似連チャンス目が仮停止表示されるように、全ての飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における飾り図柄を一旦仮停止してもよい。つまり、擬似連演出における仮停止表示の演出態様には、少なくとも、リーチ状態となる前に仮停止表示させる演出態様と、リーチと状態となった後にチャンス図柄を仮停止表示させる演出態様とがあってもよい。

【0091】

滑り演出（擬似連演出も同様）は、何れかのリーチ演出、若しくはあるリーチ演出が実行される可能性があることや大当たり期待度が高いことなどを、遊技者に予告又は示唆するものであってもよい。以下、何れかのリーチ演出若しくはあるリーチ演出が実行される可能性があることや大当たり期待度が高いことなどを、遊技者に予告又は示唆するための演出を予告演出と総称する場合がある。予告演出には、滑り演出や擬似連演出の他にも、滑り演出や擬似連演出とは異なる可変表示動作を利用するものがあってもよいし、例えば、背景画像の表示、メッセージウィンドウの表示、保留表示、音声出力、発光（点灯、点滅、消灯）などのように可変表示演出とは異なる演出動作を利用するものがあってもよい。

【0092】

本実施形態では、予告演出として、当該変動に対応する保留表示に応じたアクティブ表示を含む情報を表した特別画像の表示態様を変化させるときと、特別画像の表示態様を変化させないときとで共通で実行される共通演出が含まれる。また、予告演出には、共通演出を実行した後に特別画像の表示態様を変化させる成功演出、および共通演出を実行した後に特別画像の表示態様を変化させない失敗演出が含まれる。なお、予告演出には、共通演出を示唆する示唆演出が含まれてもよい。また、示唆演出は、共通演出と同様に、特別画像の表示態様を変化させるときと、特別画像の表示態様を変化させないときとで共通で実行される演出であってよい。換言すれば、共通演出が実行されることを示唆する演出を示唆演出と称する場合と、成功演出または失敗演出のいずれかが実行されることを示唆

する演出（共通演出、または、共通演出とは別の演出）を示唆演出と称する場合とがある。また、本実施形態では、予告演出として、複数段階の演出からなるステップアップ予告演出が含まれる。

【0093】

なお、予告演出は、当該予告演出が予告又は示唆する内容が実現されるか否かを遊技者が判別（実際に確認）できるよりも前に実行（開始）されるものであればよい。例えば、ある遊技球の入賞による飾り図柄の変表示状態がリーチ状態となる可能性があることを遊技者に予告又は示唆する予告演出は、少なくとも当該遊技球の入賞による飾り図柄の変表示状態がリーチ状態（又は、非リーチ状態）となるより前に実行（開始）されるものであればよい。また、ある遊技球の入賞による変表示結果が「大当り」となる可能性があることを遊技者に予告又は示唆する予告演出は、少なくとも当該遊技球の入賞による確定飾り図柄が停止表示されるよりも前に実行（開始）されるものであればよい。

10

【0094】

予告演出のうちには、先読予告演出（「事前判定予告演出」ともいう）となるものが含まれていればよい。先読予告演出は、当該予告対象となる変表示を開始するより前に、当該変表示を可変表示結果が「大当り」となるか否か等の特図ゲームの保留情報などに基づいて判定し（先読みし）、当該判定結果に基づいて実行する予告演出である。以下の説明において、先読予告演出の対象とする保留情報をターゲットの保留情報と称し、ターゲットの保留情報に対応する第1保留表示をターゲットの第1保留表示と称し、ターゲットの保留情報に対応する第2保留表示をターゲットの第2保留表示と称し、ターゲットの保留情報に対応する可変表示をターゲットの可変表示とも称する。また、先読予告演出は、ターゲットの保留情報の消化中に実行する場合（ターゲットの可変表示中を含むターゲットの保留情報の消化処理中に実行する場合）と、ターゲットの保留情報よりも前の保留情報の消化中に実行する場合と、ターゲットの保留情報の消化中、及びターゲットの保留情報よりも前の保留情報の消化中に実行する場合とがある。

20

【0095】

ある遊技球の入賞による先読予告演出となる演出動作は、当該遊技球の入賞後（始動条件の成立後）、当該先読予告演出が予告する内容が実現されるか否かを遊技者が判別できるよりも前に実行（開始）されるものであればよい。例えば、ある遊技球の入賞による、リーチ状態となる可能性があることを遊技者に予め報知（示唆）するための先読予告演出となる演出動作は、少なくとも当該遊技球の入賞による飾り図柄の変表示状態がリーチ状態（又は、非リーチ状態）となるより前に実行（開始）されるものであればよい。また、ある遊技球の入賞による、変表示結果が「大当り」となる可能性があることを遊技者に予め報知（示唆）するための先読予告演出となる演出動作は、少なくとも当該遊技球の入賞による確定飾り図柄が停止表示されるよりも前に実行（開始）されるものであればよい。

30

【0096】

なお、先読予告演出（事前判定予告演出）には、例えば、第1始動入賞記憶表示エリア5HLにおける第1保留表示の表示態様を変化させる保留変化演出や、第1始動入賞記憶表示エリア5HLにおける第1保留表示の表示態様を変化させない保留変化ガセ演出などの作用演出が用意されていてもよい。また、先読予告演出（事前判定予告演出）には、例えば、第2始動入賞記憶表示エリア5HRにおける第2保留表示の表示態様を変化させる保留変化演出や、第2始動入賞記憶表示エリア5HRにおける第2保留表示の表示態様を変化させない保留変化ガセ演出などの作用演出が用意されていてもよい。

40

【0097】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、ハズレ図柄となる特別図柄が停止表示（導出）される場合には、飾り図柄の変表示が開始されてから、飾り図柄の変表示状態がリーチ状態とならずに、所定の非リーチ組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることがある。このような飾り図柄の変表示態様は、変表示結果が「ハズレ」となる場合における「非リーチ」（「通常ハズレ」ともいう）の変表示態様と称される。

50

【0098】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、ハズレ図柄となる特別図柄が停止表示（導出）される場合には、飾り図柄の可変表示が開始されてから、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、リーチ演出が実行された後などに、所定のリーチハズレ組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることがある。このような飾り図柄の可変表示結果は、可変表示結果が「ハズレ」となる場合における「リーチ」（「リーチハズレ」ともいう）の可変表示態様と称される。

【0099】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、通常開放ラウンド大当たり図柄となる特別図柄のうち、「3」の数字を示す特別図柄といった通常大当たり図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、所定のリーチ演出が実行された後などに、複数種類の大当たり組合せのうち、所定の通常大当たり組合せ（「非確変大当たり組合せ」とも称する）となる確定飾り図柄が停止表示される。所定の通常大当たり組合せとは、例えば、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rによって形成される所定の有効ライン（例えば、横に一直線）上に同一種類の通常図柄（「非確変図柄」とも称する）が揃って最終停止表示する組み合わせである。通常図柄の一例は、図柄番号が「1」～「8」の8種類の飾り図柄のうち、図柄番号が偶数「2」、「4」、「6」、「8」の4種類の飾り図柄である。

【0100】

特図ゲームにおける確定特別図柄が通常大当たり図柄となることに対応して、所定のリーチ演出が実行された後などに、通常大当たり組合せの確定飾り図柄が停止表示される飾り図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当たり」となる場合における「非確変」（「通常大当たり」ともいう）の可変表示態様（「大当たり種別」ともいう）と称される。「非確変」の大当たり種別で可変表示結果が「大当たり」となったことに基づいて、通常開放大当たり状態に制御され、その終了後には、時間短縮制御（時短制御）が行われる。

【0101】

時短制御が行われることにより、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示時間（特図変動時間）は、通常状態に比べて短縮される。通常状態とは、大当たり遊技状態等の特定遊技状態などとは異なる通常遊技状態であり、パチンコ遊技機1の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に初期化処理を実行した状態）と同一の制御が行われる。時短制御は、大当たり遊技状態の終了後に所定回数（例えば100回）の特図ゲームが実行されることと、可変表示結果が「大当たり」となることのうち、何れかの条件が先に成立したときに、終了すればよい。

【0102】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、通常開放ラウンド大当たり図柄となる特別図柄のうち、「7」の数字を示す特別図柄といった確変大当たり図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、飾り図柄の可変表示態様が「通常」である場合と同様のリーチ演出が実行された後などに、複数種類の大当たり組合せのうち、所定の確変大当たり組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることがある。換言すれば、特図ゲームにおいて確変大当たり図柄が最終停止表示される場合には、所定の確変大当たり組合せとなる飾り図柄が最終停止される場合と、所定の通常大当たり組合せとなる飾り図柄が停止表示される場合とがある。所定の確変大当たり組合せとは、例えば、上記有効ライン上に同一種類の確変図柄が揃って最終停止表示する組み合わせである。確変図柄の一例は、図柄番号が「1」～「8」の8種類の飾り図柄のうち、図柄番号が奇数「1」、「3」、「5」、「7」の4種類の飾り図柄である。

【0103】

確定飾り図柄が通常大当たり組合せであるか確変大当たり組合せであるかにかかわらず、特図ゲームにおける確定特別図柄として確変大当たり図柄が停止表示される可変表示態様は、可変表示結果が「大当たり」となる場合における「確変」の可変表示態様（「大当たり種別」ともいう）と称される。「確変」の大当たり種別で可変表示結果が「大当たり」となったこと

に基づいて、通常開放大当り状態に制御され、その終了後には、時短制御とともに確率変動制御（確変制御）が行われる。確変制御が行われることにより、各回の特図ゲームにおいて可変表示結果（特図表示結果）が「大当り」となる確率は、通常状態に比べて高くなるように向上する。確変制御は、大当り遊技状態の終了後に可変表示結果が「大当り」となって再び大当り遊技状態に制御されるという条件が成立したときに、終了すればよい。なお、時短制御と同様に、大当り遊技状態の終了後に所定回数（例えば100回）の特図ゲームが実行されたときに、確変制御を終了してもよい。また、大当り遊技状態の終了後に特図ゲームが開始されるごとに実行される確変転落抽選にて確変制御を終了させる「確変転落あり」の決定がなされたときに、確変制御を終了してもよい。

【0104】

時短制御が行われるときには、普通図柄表示器20による普図ゲームにおける普通図柄の変動時間（普図変動時間）を通常状態のときよりも短くする制御や、各回の普図ゲームで普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となる確率を通常状態のときよりも向上させる制御、可変表示結果が「普図当り」となったことに基づく普通可変入賞球装置6Bにおける可動翼片の傾動制御を行う傾動制御時間を通常状態のときよりも長くする制御、その傾動回数を通常状態のときよりも増加させる制御といった、遊技球が第2始動入賞口を通過（進入）しやすくして第2始動条件が成立する可能性を高めることで遊技者にとって有利となる制御が行われる。このように、時短制御に伴い第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくして遊技者にとって有利となる制御は、高開放制御ともいう。高開放制御としては、これらの制御の何れか1つが行われるようにしてもよいし、複数の制御が組み合わせられて行われるようにしてもよい。

【0105】

高開放制御が行われることにより、第2始動入賞口は、高開放制御が行われていないときよりも拡大開放状態となる頻度が高められる。従って、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図ゲームを実行するための第2始動条件が成立しやすくなり、第2特図ゲームが頻繁に実行可能となることで、次に可変表示結果が「大当り」となるまでの時間が短縮される。高開放制御が実行可能となる期間は、高開放制御期間ともいい、この期間は、時短制御が行われる期間と同一であればよい。

【0106】

時短制御と高開放制御がともに行われる遊技状態は、時短状態あるいは高ベース状態ともいう。また、確変制御が行われる遊技状態は、確変状態あるいは高確状態ともいう。確変制御とともに時短制御や高開放制御が行われる遊技状態は、高確高ベース状態とも称される。確変制御のみが行われて時短制御や高開放制御が行われない確変状態は、高確低ベース状態とも称される。なお、確変制御とともに時短制御や高開放制御が行われる遊技状態のみを、特に「確変状態」ということもあり、高確低ベース状態とは区別するために、時短付確変状態ということもある。一方、確変制御のみが行われて時短制御や高開放制御が行われない確変状態（高確低ベース状態）は、高確高ベース状態と区別するために、時短なし確変状態ということもある。確変制御が行われずに時短制御や高開放制御が行われる時短状態は、低確高ベース状態とも称される。確変制御や時短制御、及び、高開放制御がいずれも行われない通常状態は、低確低ベース状態とも称される。通常状態以外の遊技状態において時短制御や確変制御の少なくとも何れかが行われるときには、特図ゲーム（第2特図ゲーム）が頻繁に実行可能となることや、各回の特図ゲーム（第1特図ゲーム、第2特図ゲーム）における可変表示結果が「大当り」となる確率が高められることにより、遊技者にとって有利な状態となる。大当り遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な遊技状態は、特別遊技状態とも称される。

【0107】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、「5」の数字を示す特別図柄といった短期開放ラウンド大当り図柄が停止表示される場合や、「2」の数字を示す特別図柄といった小当り図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態とならずに、開放チャンス目として予め定められた複数種類の確定飾り図柄の組合せの何れかが停止表

10

20

30

40

50

示されることがある。また、特図ゲームにおける確定特別図柄として、短期開放ラウンド大当り図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、所定のリーチ演出が実行された後などに、所定のリーチ組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることもある。

【0108】

特図ゲームにおける確定特別図柄が短期開放ラウンド大当り図柄となることに対応して、各種の確定飾り図柄が停止表示される飾り図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当り」となる場合における「突確」（「突確大当り」あるいは「突然確変大当り」ともいう）の可変表示態様（「大当り種別」ともいう）と称される。「突確」の大当り種別で可変表示結果が「大当り」となったことに基づいて、短期開放大当り状態に制御され、その終了後には、時短制御とともに確変制御が行われればよい。

10

【0109】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、「2」の数字を示す特別図柄といった小当り図柄が停止表示されて可変表示結果が「小当り」となったことに基づいて、小当り遊技状態に制御され、その終了後には、遊技状態の変更が行われず、可変表示結果が「小当り」となる以前の遊技状態に継続して制御される。但し、可変表示結果が「小当り」となる特図ゲームが実行されたときに、特別遊技状態における特図ゲームの実行回数が所定回数に達していれば、小当り遊技状態の終了後には、特別遊技状態が終了して通常状態となることがある。

【0110】

20

確定飾り図柄が非確変大当り組合せや確変大当り組合せとなる飾り図柄の可変表示中には、再抽選演出が実行されることがある。例えば、再抽選演出として、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、通常大当り組合せとなる飾り図柄を仮停止表示させた後に、同一の飾り図柄が揃った状態で再び変動させ、確変大当り組合せとなる飾り図柄（確変図柄）と、通常大当り組合せとなる飾り図柄（通常図柄）のうち何れかを、確定飾り図柄として最終停止表示させるようにしてもよい。

【0111】

通常大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出表示された後には、大当り遊技状態の開始時や大当り遊技状態におけるラウンドの実行中、大当り遊技状態において何れかのラウンドが終了してから次のラウンドが開始されるまでの期間、大当り遊技状態において最終のラウンドが終了してから次の可変表示ゲームが開始されるまでの期間などにて、確変状態に制御するか否かの確変報知演出となる大当り中昇格演出が実行されてもよい。なお、大当り中昇格演出と同様の報知演出が、大当り遊技状態の終了後における最初の可変表示ゲーム中などにて実行されてもよい。大当り遊技状態において最終のラウンドが終了してから実行される大当り中昇格演出を、特に「エンディング昇格演出」ということもある。

30

【0112】

パチンコ遊技機1には、例えば図2に示すような主基板11、演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14といった、各種の制御基板が搭載されている。また、パチンコ遊技機1には、主基板11と演出制御基板12との間で伝送される各種の制御信号を中継するための中継基板15なども搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機1における遊技盤2などの背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、インタフェース基板などといった、各種の基板が配置されている。

40

【0113】

主基板11は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するための各種回路が搭載されている。主基板11は、主として、特図ゲームにおいて用いる乱数の設定機能、所定位置に配設されたスイッチ等からの信号の入力を行う機能、演出制御基板12などからなるサブ側の制御基板に宛てて、指令情報の一例となる制御コマンドを制御信号として出力して送信する機能、ホールの管理コンピュータに対して各種情報を出力する機能などを備えている。また、主基板11は、第1特別図柄表示装置4Aと第2特別図柄表示装置4Bを構成する各LED（例えばセグメントLED）などの点灯

50

／消灯制御を行って第1特図や第2特図の可変表示を制御することや、普通図柄表示器20の点灯／消灯／発色制御などを行って普通図柄表示器20による普通図柄の可変表示を制御することといった、所定の識別情報の可変表示を制御する機能も備えている。

【0114】

主基板11には、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ100や、遊技球検出用の各種スイッチからの検出信号を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ100に伝送するスイッチ回路110、遊技制御用マイクロコンピュータ100からのソレノイド駆動信号をソレノイド81、82に伝送するソレノイド回路111などが搭載されている。

【0115】

演出制御基板12は、主基板11とは独立したサブ側の制御基板であり、中継基板15を介して主基板11から伝送された制御信号を受信して、画像表示装置5、スピーカ8及びランプ9といった演出用の電気部品による演出動作を制御するための各種回路が搭載されている。すなわち、演出制御基板12は、画像表示装置5における表示動作や、スピーカ8からの音声出力動作の全部又は一部、ランプ9などにおける点灯／消灯動作の全部又は一部といった、演出用の電気部品に所定の演出動作を実行させるための制御内容を決定する機能を備えている。

【0116】

音声制御基板13は、演出制御基板12とは別個に設けられた音声出力制御用の制御基板であり、演出制御基板12からの指令や制御データなどに基づき、スピーカ8から音声を出力させるための音声信号処理を実行する処理回路などが搭載されている。ランプ制御基板14は、演出制御基板12とは別個に設けられたランプ出力制御用の制御基板であり、演出制御基板12からの指令や制御データなどに基づき、ランプ9などにおける点灯／消灯駆動を行うランプドライバ回路などが搭載されている。

【0117】

図2に示すように、主基板11には、ゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23からの検出信号を伝送する配線が接続されている。ゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23は、例えばセンサと称されるものなどのように、遊技媒体としての遊技球を検出できる任意の構成を有するものであればよい。なお、遊技機1は、ゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23に加え、同様に主基板11に接続する他のスイッチ（例えば、ガラス扉（非図示）の開閉状態を検知するスイッチ、遊技盤2自体の開閉状態を検知するスイッチ、不正な振動を検知するためのスイッチ、不正な電磁波を検知するためのスイッチ）を備えていてもよい。また、主基板11には、第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20、第1保留表示器25A、第2保留表示器25B、普図保留表示器25Cなどの表示制御を行うための指令信号を伝送する配線が接続されている。

【0118】

主基板11から演出制御基板12に向けて伝送される制御信号は、中継基板15によって中継される。中継基板15を介して主基板11から演出制御基板12に対して伝送される制御コマンドは、例えば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。

【0119】

図3(A)は、本実施形態で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば2バイト構成であり、1バイト目はMODE（コマンドの分類）を示し、2バイト目はEXT（コマンドの種類）を表す。MODEデータの先頭ビット（ビット7）は必ず「1」とされ、EXTデータの先頭ビットは「0」とされる。なお、図3(A)に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが2つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1であってもよいし、3以上の複数であってもよい。

【0120】

図3(A)に示す例において、コマンド8001Hは、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図ゲームにおける変動開始を指定する第1変動開始コマンドである。コマンド8002Hは、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図ゲームにおける変動開始を指定する第2変動開始コマンドである。コマンド81XXHは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rで可変表示される飾り図柄などの変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、XXHは不特定の16進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるEXTデータが設定される。

【0121】

コマンド8CXXHは、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する可変表示結果通知コマンドである。可変表示結果通知コマンドでは、例えば図3(B)に示すように、可変表示結果が「ハズレ」であるか「大当たり」であるかの決定結果や大当たり種別の決定結果に応じて、異なるEXTデータが設定される。

【0122】

コマンド8F00Hは、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける、最終停止図柄を指定する図柄確定コマンドである。コマンド95XXHは、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機1における現在の遊技状態に応じて、異なるEXTデータが設定される。

【0123】

コマンドA0XXHは、大当たり遊技状態や小当たり遊技状態の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド(「ファンファーレコマンド」ともいう)である。コマンドA1XXHは、大当たり遊技状態や小当たり遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンドA2XXHは、大当たり遊技状態や小当たり遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンドA3XXHは、大当たり遊技状態や小当たり遊技状態の終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。

【0124】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果通知コマンドと同様のEXTデータが設定されることなどにより、事前決定結果や大当たり種別決定結果に応じて異なるEXTデータが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当たり種別決定結果と設定されるEXTデータとの対応関係を、可変表示結果通知コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、例えば通常開放大当たり状態や短期開放大当たり状態におけるラウンドの実行回数(例えば「1」～「15」)に対応して、異なるEXTデータが設定される。

【0125】

コマンドB100Hは、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を通過(進入)した遊技球が第1始動口スイッチ22Aにより検出されて第1始動入賞が発生したことに基つき、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図ゲームを実行するための第1始動条件が成立したことを通知する第1始動口入賞指定コマンドである。

【0126】

コマンドB200Hは、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を通過(進入)した遊技球が第2始動口スイッチ22Bにより検出されて第2始動入賞が発生したことに基つき、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図ゲームを実行するための第2始動条件が成立したことを通知する第2始動口入賞指定コマンドである。

【0127】

コマンドC1XXHは、第1始動入賞記憶表示エリア5HLなどにて第1特図保留記憶

10

20

30

40

50

数を特定可能に表示するために、第1特図保留記憶数を通知する第1保留記憶数通知コマンドである。コマンドC 2 X X Hは、第2始動入賞記憶表示エリア5 H Rなどにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第2特図保留記憶数を通知する第2保留記憶数通知コマンドである。

【0128】

本実施形態では、保留記憶情報として、第1始動入賞口に始動入賞したか、第2始動入賞口に始動入賞したかを指定する第1始動口入賞指定コマンドや第2始動口入賞指定コマンドを送信するとともに、第1特図保留記憶数や第2特図保留記憶数を指定する第1保留記憶数通知コマンドや第2保留記憶数通知コマンドを送信する。なお、保留記憶数が増加したときに、第1特図保留記憶数又は第2特図保留記憶数が増加したことを示す保留記憶数加算指定コマンド（第1保留記憶数加算指定コマンド又は第2保留記憶数加算指定コマンド）を送信する一方、保留記憶数が減少したときに、第1特図保留記憶数又は第2特図保留記憶数が減少したことを示す保留記憶数減算指定コマンド（第1保留記憶数減算指定コマンド又は第2保留記憶数減算指定コマンド）を送信するようにしてもよい。

10

【0129】

第1保留記憶数通知コマンドや第2保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。また、合計保留記憶数の増加（又は減少）を通知するための合計保留記憶数加算指定コマンド（合計保留記憶数減算指定コマンド）を送信するようにしてもよい。

【0130】

コマンドC 4 X X H及びコマンドC 6 X X Hは、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）である。このうち、コマンドC 4 X X Hは、入賞時判定結果として、可変表示結果が「大当り」となるか否かや「小当り」となるか否かの判定結果、大当り種別の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンドC 6 X X Hは、入賞時判定結果として、変動カテゴリ（「変動パターン種別」とも称する）の判定結果を示す変動カテゴリコマンドである。変動カテゴリとは、飾り図柄の変動パターンを種類別に分類（集約）したときの名称である。換言すれば、変動カテゴリとは、共通のグループにカテゴリライズされる1以上の飾り図柄の変動パターンを含む、各グループのグループ名である。

20

【0131】

本実施形態では、入賞時乱数値判定処理（図13（A）参照）において、始動入賞の発生時に、特図表示結果決定用の乱数値MR 1に基づいて可変表示結果が「大当り」に決定されるか否かや「小当り」に決定されるか否かを判定し、「大当り」に決定された場合には大当り種別決定用の乱数値MR 2に基づいて大当りの種別を判定し、変動カテゴリ決定用の乱数値MR 3に基づいて変動カテゴリ（変動パターン種別）を判定する。そして、図柄指定コマンドや変動カテゴリコマンドのEXTデータに、その判定結果に対応する値を設定し、演出制御基板12に対して送信する制御を行う。演出制御基板12に搭載された演出制御用CPU 120は、図柄指定コマンドに設定されている値に基づいて、可変表示結果が「大当り」や「小当り」に決定されるか否かや大当り種別を認識できるとともに、変動カテゴリコマンドに設定されている値に基づいて変動カテゴリを認識できる。

30

40

【0132】

なお、変動パターン指定コマンドや可変表示結果通知コマンドなどの演出制御コマンドは、演出制御用CPU 120が、1以上の演出装置（画像表示装置5、スピーカ8、ランプ9など）を制御する際に用いられる。以下、画像表示装置5における画像表示動作の制御に用いられる演出制御コマンドを表示制御コマンド、スピーカ8からの音声出力を制御するために用いられる演出制御コマンドを音声制御コマンド、ランプ9の発光動作（点灯動作、点滅動作、消灯動作）を制御するために用いられる演出制御コマンドをランプ制御コマンドとも称する。なお、演出制御コマンドのうちには、表示制御コマンド、かつ、音声制御コマンド、かつ、ランプ制御コマンドであるものが存在してもよい。

【0133】

50

主基板 11 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は、例えば 1 チップのマイクロコンピュータであり、遊技制御用のプログラムや固定データ等を記憶する ROM (Read Only Memory) 101 と、遊技制御用のワークエリアを提供する RAM (Random Access Memory) 102 と、遊技制御用のプログラムを実行して制御動作を行う CPU (Central Processing Unit) 103 と、CPU 103 とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路 104 と、I/O (Input/Output port) 105 と、を備えて構成される。

【0134】

一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 では、CPU 103 が ROM 101 から読み出したプログラムを実行することにより、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するための処理が実行される。このときには、CPU 103 が ROM 101 から固定データを読み出す固定データ読出動作や、CPU 103 が RAM 102 に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、CPU 103 が RAM 102 に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、CPU 103 が I/O 105 を介して遊技制御用マイクロコンピュータ 100 の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、CPU 103 が I/O 105 を介して遊技制御用マイクロコンピュータ 100 の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

【0135】

図 4 は、主基板 11 の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図 4 に示すように、本実施形態では、主基板 11 の側において、特図表示結果決定用の乱数値 MR 1、大当たり種別決定用の乱数値 MR 2、変動カテゴリ決定用の乱数値 MR 3、普図表示結果決定用の乱数値 MR 4、変動パターン決定用の乱数値 MR 5 のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。なお、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【0136】

乱数回路 104 は、これらの乱数値 MR 1 ~ MR 5 の一部又は全部を示す数値データをカウントするものであればよい。CPU 103 は、例えば図 8 に示す遊技制御カウンタ設定部 154 に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路 104 とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値 MR 1 ~ MR 5 の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

【0137】

続いて、飾り図柄の変動パターンについて説明する。以下、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に対応した変動パターンを「ハズレ変動パターン」と称する。ハズレ変動パターンには、可変表示結果が「ハズレ」となる場合のうち飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」となる場合に対応した「非リーチ変動パターン（「非リーチハズレ変動パターン」「非リーチ（ハズレ）変動パターン」とも称する）」や、可変表示結果が「ハズレ」となる場合のうち飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」となる場合に対応した「リーチ変動パターン（「リーチハズレ変動パターン」とも称する）」が含まれる。

【0138】

また、可変表示結果が「大当たり」又は「小当たり」となる場合に対応した変動パターンを「当たり変動パターン」と称する。当たり変動パターンには、可変表示結果が「大当たり」である場合に対応した「大当たり変動パターン」や、可変表示結果が「小当たり」である場合に対応した「小当たり変動パターン」が含まれる。大当たり変動パターンとして、大当たり種別の夫々に対応した複数の変動パターンを用意しておいてもよい。

【0139】

非リーチ変動パターンには、合計保留記憶数が多い場合や、遊技状態が確変状態や時短状態である場合に実行される時短制御に対応し、変動時間が異なる複数の変動パターンを用意しておくともよい。これにより、合計保留記憶数や遊技状態に応じて、何れかの変動パ

10

20

30

40

50

ターンが選択されることで、合計保留記憶数や遊技状態に応じて変動時間を短縮する制御が可能になる。

【0140】

大当り変動パターンやリーチ変動パターンなどのようにリーチ演出を含む変動パターンには、夫々のリーチ演出のリーチ態様に応じた変動パターンが用意されている。なお、ノーマルリーチのリーチ演出が実行される変動パターンを「ノーマルリーチ変動パターン」と称し、スーパーリーチのリーチ演出が実行される変動パターンを「スーパーリーチ変動パターン」と称する。

【0141】

図5は、本実施形態における変動カテゴリ及び変動パターンの具体例を示している。図5において、変動カテゴリ「PA1」は、短縮・非リーチ（ハズレ）変動カテゴリである。変動カテゴリ「PA1」には、変動パターン「PA1-1」が属している。変動カテゴリ「PA2」は、非リーチ（ハズレ）変動カテゴリである。変動カテゴリ「PA2」には、変動パターン「PA2-1」～「PA2-3」が属している。変動カテゴリ「PA3」は、ノーマルリーチ（ハズレ）変動カテゴリである。変動カテゴリ「PA3」には、変動パターン「PA3-1」と「PA3-2」とが属している。変動カテゴリ「PA4」は、スーパーリーチα（ハズレ）変動カテゴリである。変動カテゴリ「PA4」には、変動パターン「PA4-1」～「PA4-4」が属している。変動カテゴリ「PA5」は、スーパーリーチβ（ハズレ）変動カテゴリである。変動カテゴリ「PA5」には、変動パターン「PA5-1」～「PA5-4」が属している。変動カテゴリ「PB3」は、ノーマルリーチ（大当り）変動カテゴリである。変動カテゴリ「PB3」には、変動パターン「PB3-1」と「PB3-2」とが属している。変動カテゴリ「PB4」は、スーパーリーチα（大当り）変動カテゴリである。変動カテゴリ「PB4」には、変動パターン「PB4-1」～「PB4-4」が属している。変動カテゴリ「PB5」は、スーパーリーチβ（大当り）変動カテゴリである。変動カテゴリ「PB5」には、変動パターン「PB5-1」～「PB5-4」が属している。

【0142】

変動カテゴリ「PA2」に属する変動パターン「PA2-1」は、非リーチ（ハズレ）として特図変動時間が通常の長さである非リーチ（ハズレ）変動パターンである。変動パターン「PA2-2」は、滑り演出が実行される非リーチ（ハズレ）変動パターンである。なお、変動パターン「PA2-2」の特図変動時間は、滑り演出が実行されるため、変動パターン「PA2-1」の特図変動時間よりも長くなっている。滑り演出が実行される他の変動パターンについても同様である。また、変動パターン「PA2-3」は、擬似連変動（演出）が1回実行される非リーチ（ハズレ）変動パターンである。なお、変動パターン「PA2-3」の特図変動時間は、擬似連変動（演出）が実行されるため、変動パターン「PA2-1」の特図変動時間よりも長くなっている。擬似連変動（演出）が実行される他の変動パターンについても同様である。変動カテゴリ「PA1」に属する変動パターン「PA1-1」は、変動パターン「PA2-1」よりも特図変動時間が短縮された非リーチ（ハズレ）変動パターンである。

【0143】

変動カテゴリ「PA3」に属する変動パターン「PA3-1」は、ノーマルリーチ（ハズレ）として特図変動時間が通常の長さであるノーマルリーチ（ハズレ）変動パターンである。また、変動パターン「PA3-2」は、擬似連変動（演出）が1回実行されるノーマルリーチ（ハズレ）変動パターンである。変動カテゴリ「PA4」に属する変動パターン「PA4-1」は、スーパーリーチα（ハズレ）として特図変動時間が通常の長さであるスーパーリーチα（ハズレ）変動パターンである。変動パターン「PA4-2」は、ガセとして擬似連変動（演出）が実行されるスーパーリーチα（ハズレ）変動パターンである。なお、変動パターン「PA4-2」の特図変動時間は、ガセとして擬似連変動（演出）が実行されるため、変動パターン「PA4-1」の特図変動時間よりも長くなっている。ガセとして擬似連変動（演出）が実行される他の変動パターンについても同様である。

変動パターン「PA4-3」は、擬似連変動（演出）が1回実行されるスーパーリーチα（ハズレ）変動パターンである。また、変動パターン「PA4-4」は、擬似連変動（演出）が2回実行されるスーパーリーチα（ハズレ）変動パターンである。

【0144】

変動カテゴリ「PA5」に属する変動パターン「PA5-1」は、スーパーリーチβ（ハズレ）として特図変動時間が通常長さであるスーパーリーチβ（ハズレ）変動パターンである。変動パターン「PA5-2」は、ガセとして擬似連変動（演出）が実行されるスーパーリーチβ（ハズレ）変動パターンである。変動パターン「PA5-3」は、擬似連変動（演出）が1回実行されるスーパーリーチβ（ハズレ）変動パターンである。また、変動パターン「PA5-4」は、擬似連変動（演出）が2回実行されるスーパーリーチβ（ハズレ）変動パターンである。

10

【0145】

変動カテゴリ「PB3」に属する変動パターン「PB3-1」は、ノーマルリーチ（大当り）として特図変動時間が通常長さであるノーマルリーチ（大当り）変動パターンである。また、変動パターン「PB3-2」は、擬似連変動（演出）が1回実行されるノーマルリーチ（大当り）変動パターンである。変動カテゴリ「PB4」に属する変動パターン「PB4-1」は、スーパーリーチα（大当り）として特図変動時間が通常長さであるスーパーリーチα（大当り）変動パターンである。変動パターン「PB4-2」は、ガセとして擬似連変動（演出）が実行されるスーパーリーチα（大当り）変動パターンである。変動パターン「PB4-3」は、擬似連変動（演出）が1回実行されるスーパーリーチα（大当り）変動パターンである。また、変動パターン「PB4-4」は、擬似連変動（演出）が2回実行されるスーパーリーチα（大当り）変動パターンである。

20

【0146】

変動カテゴリ「PB5」に属する変動パターン「PB5-1」は、スーパーリーチβ（大当り）として特図変動時間が通常長さであるスーパーリーチβ（大当り）変動パターンである。変動パターン「PB5-2」は、ガセとして擬似連変動（演出）が実行されるスーパーリーチβ（大当り）変動パターンである。変動パターン「PB5-3」は、擬似連変動（演出）が1回実行されるスーパーリーチβ（大当り）変動パターンである。また、変動パターン「PB5-4」は、擬似連変動（演出）が2回実行されるスーパーリーチβ（大当り）変動パターンである。

30

【0147】

なお、図5において、小当り変動パターン、大当り変動パターンのうちの大当り種別が突確である場合の変動パターンに関する説明は省略しているが、同図において説明したハズレ変動パターン（非リーチ変動パターン、リーチハズレ変動パターン）や、大当り変動パターン（大当り種別が突確である場合を除く）と同様である。

【0148】

図2に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるROM101には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のデータが格納されている。例えば、ROM101には、CPU103が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブル、設定テーブルなどを構成するデータが記憶されている。また、ROM101には、CPU103が主基板11から各種の制御コマンドとなる制御信号を送信するために用いられる複数のコマンドテーブルを構成するデータ（例えば、制御コマンドの内容を特定する情報）や、図5に示すようなテーブルを構成するデータなどが記憶されている。

40

【0149】

図6は、ROM101に記憶される特図表示結果決定テーブルの構成例を示している。本実施形態では、特図表示結果決定テーブルとして、図6（A）に示す第1特図表示結果決定テーブル130Aと、図6（B）に示す第2特図表示結果決定テーブル130Bとが、予め用意されている。第1特図表示結果決定テーブル130Aは、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図ゲーム（第1特図を用いた特図ゲーム）において可変表示結果とな

50

る確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かや、可変表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果決定用の乱数値MR 1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。第2特図表示結果決定テーブル130Bは、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図ゲーム（第2特図を用いた特図ゲーム）において可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かや、可変表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果決定用の乱数値MR 1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

【0150】

第1特図表示結果決定テーブル130Aでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態又は時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果決定用の乱数値MR 1と比較される数値（決定値）が、「大当り」や「小当り」、「ハズレ」の特図表示結果に割り当てられている。第2特図表示結果決定テーブル130Bでは、遊技状態が通常状態又は時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果決定用の乱数値MR 1と比較される数値（決定値）が、「大当り」や「ハズレ」の特図表示結果に割り当てられている。

【0151】

第1特図表示結果決定テーブル130Aと第2特図表示結果決定テーブル130Bの夫々では、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態又は時短状態（低確状態）であるときよりも多くの決定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態又は時短状態（低確状態）であるときに比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる。

【0152】

第1特図表示結果決定テーブル130Aの設定例では、所定範囲の決定値（「30000」～「30350」の範囲の値）が「小当り」の特図表示結果に割り当てられている。その一方で、第2特図表示結果決定テーブル130Bの設定例では、「小当り」の特図表示結果に決定値が割り当てられていない。このような設定より、第2特図ゲームでは「小当り」とならないので、例えば時短状態（低確高ベース状態）や確変状態（高確高ベース状態）といった、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、賞球を得ることが困難な「小当り」の発生を回避して、遊技の間延びによる遊技興趣の低下を防止することができる。

【0153】

なお、第2特図表示結果決定テーブル130Bと、第1特図表示結果決定テーブル130Aとで、異なる所定範囲の決定値が「小当り」の特図表示結果に割り当てられるようにしてもよい。例えば、第2特図表示結果決定テーブル130Bでは、第1特図表示結果決定テーブル130Aに比べて少ない決定値が「小当り」の特図表示結果に割り当てられるようにしてもよい。これにより、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態における「小当り」の頻発を回避することができる。あるいは、第1特図ゲームと第2特図ゲームとで、共通の特図表示結果決定テーブルを参照して、特図表示結果の決定を行うようにしてもよい。

【0154】

図7は、ROM101に記憶される大当り種別決定テーブル131の構成例を示している。大当り種別決定テーブル131は、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別決定用の乱数値MR 2に基づき、大当り種別を複数種類の何れかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別決定テーブル131では、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図ゲーム（第1特図を用いた特図ゲーム）を実行するか、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図ゲーム（第2特図を用いた特図ゲーム）を実行するかに応じて、大当り種別決定用の乱数値MR 2と比較される

数値（決定値）が、「非確変」や「確変」、「突確」といった複数種類の大当たり種別に割り当てられている。

【0155】

大当たり種別決定テーブル131の設定例では、第1特図ゲームを実行する場合、すなわち、変動させる特図（変動特図とも称する）が第1特図である場合には、所定範囲の決定値（「82」～「99」の範囲の値）が「突確」の大当たり種別に割り当てられている一方、第2特図ゲームを実行する場合、変動特図が第2特図である場合には、「突確」の大当たり種別に対して決定値が割り当てられていない。このような設定により、第2特図ゲームでは「突確」とならないので、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、賞球を得ることが困難な「突確」の発生を回避して、遊技の間延びによる遊技興趣の低下を防止することができる。

10

【0156】

なお、変動特図が第1特図である場合と、変動特図が第2特図である場合とで、異なる所定範囲の決定値が「突確」の大当たり種別に割り当てられるようにしてもよい。例えば、変動特図が第2特図である場合には、変動特図が第1特図である場合に比べて少ない決定値が「突確」の大当たり種別に割り当てられるようにしてもよい。これにより、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態における「突確」の頻発を回避することができる。あるいは、変動特図が、第1特図である場合と第2特図である場合とで、共通のテーブルデータを参照して、大当たり種別の決定を行うようにしてもよい。

20

【0157】

また、ROM101には、変動カテゴリを複数種類のうちの何れかに決定するために参照される変動カテゴリ決定テーブルが記憶されている。具体的には、ROM101には、当該変動カテゴリ決定テーブルにおいて決定され得る変動カテゴリの種類や夫々の決定割合などが互いに異なる複数の変動カテゴリ決定テーブルが記憶されている。変動カテゴリ決定テーブルには、変動カテゴリの夫々に、変動カテゴリ決定用の乱数値MR3と比較される数値（決定値）が割り当てられている。つまり、ROM101には、複数種類の変動カテゴリのうち少なくとも1つの変動カテゴリに割り当てられている上記決定値（例えば、決定値の範囲や個数など）が互いに異なる複数の変動カテゴリ決定テーブルが記憶されている。なお、複数の変動カテゴリ決定テーブルに代えて、全部の変動カテゴリ決定テーブルの情報を含む1つの大きな変動カテゴリ決定テーブルをROM101に記憶してもよい。

30

【0158】

また、ROM101には、変動パターンを複数種類のうちの何れかに決定するために参照される変動パターン決定テーブルが記憶されている。具体的には、ROM101には、当該変動パターン決定テーブルにおいて決定され得る変動パターンの種類や夫々の決定割合などが互いに異なる複数の変動パターン決定テーブルが記憶されている。変動パターン決定テーブルには、変動パターンの夫々に、変動パターン決定用の乱数値MR5と比較される数値（決定値）が割り当てられている。つまり、ROM101には、複数種類の変動パターンのうち少なくとも1つの変動パターンに割り当てられている上記決定値（例えば、決定値の範囲や個数など）が互いに異なる複数の変動パターン決定テーブルが記憶されている。なお、複数の変動パターン決定テーブルに代えて、夫々の変動パターン決定テーブルの情報を含む1つの大きな変動パターン決定テーブルをROM101に記憶してもよい。

40

【0159】

図2に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるRAM102は、その一部又は全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップRAMであればよい。すなわち、パチンコ遊技機1に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、RAM102の一部又は全部の内容は保存される

50

。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータは、バックアップRAMに保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータ（例えば特図プロセスフラグなど）である。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

【0160】

このようなRAM102には、パチンコ遊技機1における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図8に示すような遊技制御用データ保持エリア150が設けられている。図8に示す遊技制御用データ保持エリア150は、第1特図保留記憶部151Aと、第2特図保留記憶部151Bと、普図保留記憶部151Cと、遊技制御フラグ設定部152と、遊技制御タイマ設定部153と、遊技制御カウンタ設定部154と、遊技制御バッファ設定部155と、を備えている。

10

【0161】

第1特図保留記憶部151Aは、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第1始動入賞が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図ゲーム）の保留データ（第1特図保留情報）を記憶する。一例として、第1特図保留記憶部151Aは、第1始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された乱数値MR1～MR3を示す数値データなどを保留データ（第1特図保留情報）として、その記憶数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

20

【0162】

第2特図保留記憶部151Bは、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第2始動入賞が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図ゲーム）の保留データ（第2特図保留情報）を記憶する。一例として、第2特図保留記憶部151Bは、第2始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された乱数値MR1～MR3を示す数値データなどを保留データ（第2特図保留情報）として、その記憶数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

30

【0163】

なお、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図ゲームの保留データ（第1始動条件の成立に基づく第1特図保留情報）と、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図ゲームの保留データ（第2始動入賞の成立に基づく第2特図保留情報）とを、共通の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶するようにしてもよい。

【0164】

普図保留記憶部151Cは、通過ゲート41を通過した遊技球がゲートスイッチ21によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器20により開始されていない普図ゲームに関する保留データ（普図保留情報）を記憶する。例えば、普図保留記憶部151Cは、遊技球が通過ゲート41を通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された普図表示結果決定用の乱数値MR4を示す数値データなどを保留データ（普図保留情報）として、その記憶数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

40

【0165】

遊技制御フラグ設定部152には、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部152には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【0166】

50

遊技制御タイマ設定部 153 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部 153 には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【0167】

遊技制御カウンタ設定部 154 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられるカウンタ値を計数するためのカウンタが複数種類設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部 154 には、第 1 特図保留記憶数を計数するための第 1 保留記憶数カウンタの格納値である第 1 保留記憶数カウンタ値、第 2 特図保留記憶数を計数するための第 2 保留記憶数カウンタの格納値である第 2 保留記憶数カウンタ値、合計保留記憶数を計数するための合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウンタ値などが記憶される。

10

【0168】

遊技制御バッファ設定部 155 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部 155 には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【0169】

図 2 に示す遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が備える I/O 105 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に伝送された各種信号を取り込むための入力ポートと、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 の外部へと各種信号を伝送するための出力ポートとを含んで構成されている。

20

【0170】

図 2 に示すように、演出制御基板 12 には、プログラムに従って制御動作を行う演出制御用 CPU 120 と、演出制御用のプログラムや固定データ等を記憶する ROM 121 と、演出制御用 CPU 120 のワークエリアを提供する RAM 122 と、画像表示装置 5 における表示動作の制御内容を決定するための処理などを実行する表示制御部 123 と、演出制御用 CPU 120 とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路 124 と、I/O 125 とが搭載されている。

【0171】

一例として、演出制御基板 12 では、演出制御用 CPU 120 が ROM 121 から読み出した演出制御用のプログラムを実行することにより、演出用の電気部品による演出動作を制御するための処理が実行される。このときには、演出制御用 CPU 120 が ROM 121 から固定データを読み出す固定データ読出動作や、演出制御用 CPU 120 が RAM 122 に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、演出制御用 CPU 120 が RAM 122 に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、演出制御用 CPU 120 が I/O 125 を介して演出制御基板 12 の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、演出制御用 CPU 120 が I/O 125 を介して演出制御基板 12 の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

30

【0172】

演出制御用 CPU 120、ROM 121、RAM 122 は、演出制御基板 12 に搭載された 1 チップの演出制御用マイクロコンピュータに含まれてもよい。

40

【0173】

演出制御基板 12 には、画像表示装置 5 に対する演出画像を示す情報信号（映像信号）を伝送するための配線や、音声制御基板 13 に対する指令を示す情報信号（演出音信号）を伝送するための配線、ランプ制御基板 14 に対する指令を示す情報信号（電飾信号）を伝送するための配線などが接続されている。さらに、演出制御基板 12 には、スティックコントローラ 31A に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号（操作検出信号）を、コントローラセンサユニット 35A から伝送するための配線や、プッシュボタン 31B に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号（操作検出信号）を、プッシュセンサ 35B から伝送するための配線も接続されている。

50

【0174】

演出制御基板12では、例えば乱数回路124などにより、演出動作を制御するために用いられる各種の乱数値を示す数値データが更新可能にカウントされる。こうした演出動作を制御するために用いられる乱数は、演出用乱数ともいう。

【0175】

図2に示す演出制御基板12に搭載されたROM121には、演出制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のデータが格納されている。例えば、ROM121には、演出制御用CPU120が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブル、設定テーブルなどを構成するデータが記憶されている。

10

【0176】

例えば、ROM121には、第1始動入賞記憶表示エリア5HLに表示される第1保留表示の表示態様を複数種類のうちの何れかに決定するために参照される保留表示態様決定テーブルが記憶されている。具体的には、ROM121には、当該保留表示態様決定テーブルにおいて決定され得る表示態様の種類や夫々の決定割合などが互いに異なる複数の保留表示態様決定テーブルが記憶されている。保留表示態様決定テーブルには、第1保留表示の表示態様の夫々に、第1保留表示の表示態様決定用の乱数値MR6（非図示）と比較される数値（決定値）が割り当てられている。なお、複数の保留表示態様決定テーブルに代えて、全部の保留表示態様決定テーブルの情報を含む1つの大きな保留表示態様決定テーブルをROM121に記憶してもよい。

20

【0177】

また、例えば、ROM121には、第2始動入賞記憶表示エリア5HRに表示される第2保留表示の表示態様を複数種類のうちの何れかに決定するために参照される保留表示態様決定テーブルが記憶されている。具体的には、ROM121には、当該保留表示態様決定テーブルにおいて決定され得る表示態様の種類や夫々の決定割合などが互いに異なる複数の保留表示態様決定テーブルが記憶されている。保留表示態様決定テーブルには、第2保留表示の表示態様の夫々に、第2保留表示の表示態様決定用の乱数値MR6（非図示）と比較される数値（決定値）が割り当てられている。なお、複数の保留表示態様決定テーブルに代えて、全部の保留表示態様決定テーブルの情報を含む1つの大きな保留表示態様決定テーブルをROM121に記憶してもよい。

30

【0178】

また、ROM121には、保留演出（作用演出、保留変化演出とも称する）の実行有無を決定するために参照される保留演出実行有無決定テーブルが記憶されている。具体的には、保留演出実行有無決定テーブルには、保留演出の実行なし及び実行ありの夫々に、保留演出の実行有無決定用の乱数値MR7（非図示）と比較される数値（決定値）が割り当てられている。本実施形態において、保留演出とは、第1始動入賞記憶表示エリア5HLに表示されている保留表示の表示態様を予告態様に変化させる先読予告演出と、第2始動入賞記憶表示エリア5HRに表示されている保留表示の表示態様を予告態様に変化させる先読予告演出とである。なお、保留演出には複数種類が存在し、画像表示装置5の表示領域においてキャラクタ等が保留表示に作用して保留表示の表示態様を変化させる保留変化演出も存在する。当該保留変化演出には、画像表示装置5の表示領域においてキャラクタ等が保留表示に作用するが保留表示の表示態様を変化させない保留変化ガセ演出も存在する。

40

【0179】

また、ROM121には、アクティブ表示を含む特別画像を変化させるアクティブ表示変化演出（成功演出）の実行有無を決定するために参照されるアクティブ表示変化演出実行有無決定テーブルが記憶されている。具体的には、アクティブ表示変化演出実行有無決定テーブルには、アクティブ表示変化演出の実行なし及び実行ありの夫々に、アクティブ表示変化演出の実行有無決定用の乱数値MR7（非図示）と比較される数値（決定値）が割り当てられている。

50

【0180】

本実施形態において、アクティブ表示変化演出とは、特別画像を予告態様に変化させる演出（主予告演出）である。つまり、アクティブ表示や、アクティブ表示を囲うアクティブ表示枠や、アクティブ表示に応じた情報（例えば、アクティブ表示またはアクティブ表示周囲やアクティブ表示枠の周囲に表示される文字や画像など）などを予告態様に変化させる演出（主予告演出）である。アクティブ表示変化演出には、上述の如く、共通演出と、共通演出を実行した後に特別画像を変化させるときに実行される成功演出（アクティブ表示変化演出とも称される）と、共通演出を実行した後に特別画像を変化させないときに実行される失敗演出（アクティブ表示変化ガセ演出とも称される）とが含まれる。成功演出は、画像表示装置5の表示領域において特別画像に作用して特別画像の表示態様を変化させる演出である。一方、失敗演出は、画像表示装置5の表示領域において特別画像に作用しないことにより特別画像の表示態様を変化させない演出、または、画像表示装置5の表示領域において特別画像に作用するが特別画像の表示態様を変化させない演出である。

10

【0181】

また、アクティブ表示変化演出には、特別画像の態様を第1系統の変化であって複数の態様のうちのいずれかに変化させる第1系統変化演出と、特別画像の態様を第2系統の変化であって複数の態様のうちのいずれかに変化させる第2系統変化演出とが含まれる。第1系統変化演出には、当該第1系統変化演出に応じた、共通演出と、成功演出と、失敗演出とが存在し、第2系統変化演出には、当該第2系統変化演出に応じた、共通演出と、成功演出と、失敗演出とが存在する。なお、本実施形態においては、第1系統変化演出は、特別画像内のアクティブ表示（特別画像として表示されるアクティブ表示）の表示態様を変化させる演出とし、第2系統変化演出は、特別画像内のアクティブ表示枠（特別画像として表示されるアクティブ表示枠）の表示態様を変化させる演出としている。

20

【0182】

また、ROM121には、アクティブ表示変化演出の一つである第1系統変化演出の実行タイミング（当該変動におけるいずれのタイミングで実行するかなどのタイミング）を決定するために参照される第1系統変化演出の実行タイミング決定テーブルが記憶されている。この第1系統変化演出は、第1系統変化演出の実行タイミングによって、第1系統変化演出に係る成功演出が実行される割合が異なる。また、ROM121には、当該第1系統変化演出の実行タイミング決定テーブルにおいて決定され得る実行タイミングの種類や夫々の決定割合などが互いに異なる複数の第1系統変化演出の演出実行タイミング決定テーブルが記憶されていてもよい。この第1系統変化演出の実行タイミング決定テーブルには、実行タイミングの夫々に、第1系統変化演出の実行タイミング決定用の乱数値（非図示）と比較される数値（決定値）が割り当てられている。また、複数の第1系統変化演出の実行タイミング決定テーブルに代えて、全部の第1系統変化演出の実行タイミング決定テーブルの情報を含む1つの大きな第1系統変化演出の実行タイミング決定テーブルをROM121に記憶してもよい。

30

【0183】

また、ROM121には、アクティブ表示変化演出の一つである第2系統変化演出の実行タイミング（当該変動におけるいずれのタイミングで実行するかなどのタイミング）を決定するために参照される第2系統変化演出の実行タイミング決定テーブルが記憶されている。この第2系統変化演出は、第2系統変化演出の実行タイミングによって、第2系統変化演出に係る成功演出が実行される割合が異なる。また、ROM121には、当該第2系統変化演出の実行タイミング決定テーブルにおいて決定され得る実行タイミングの種類や夫々の決定割合などが互いに異なる複数の第2系統変化演出の演出実行タイミング決定テーブルが記憶されていてもよい。この第2系統変化演出の実行タイミング決定テーブルには、実行タイミングの夫々に、第2系統変化演出の実行タイミング決定用の乱数値（非図示）と比較される数値（決定値）が割り当てられている。また、複数の第2系統変化演出の実行タイミング決定テーブルに代えて、全部の第2系統変化演出の実行タイミング決定テーブルの情報を含む1つの大きな第2系統変化演出の実行タイミング決定テーブル

40

50

をROM121に記憶してもよい。

【0184】

なお、ROM121には、第1系統変化演出の実行タイミング決定テーブルおよび第2系統変化演出の実行タイミング決定テーブルにおいて決定され得る実行タイミングの種類や夫々の決定割合などが互いに異なる複数の第1系統変化演出の演出実行タイミング決定テーブルや第2系統変化演出の実行タイミング決定テーブルが1つの大きなアクティブ表示変化演出実行タイミング決定テーブルとして記憶されていてもよい。このアクティブ表示変化演出の実行タイミング決定テーブルには、実行タイミングの夫々に、第1系統変化演出の実行タイミング決定用の乱数値（非図示）と比較される数値（決定値）や、第2系統変化演出の実行タイミング決定用の乱数値（非図示）と比較される数値（決定値）や、第1系統変化演出および第2系統変化演出の両方の実行タイミング決定用の乱数値（非図示）と比較される数値（決定値）が割り当てられていてもよい。また、複数のアクティブ表示変化演出の実行タイミング決定テーブルに代えて、全部のアクティブ表示変化演出の実行タイミング決定テーブルの情報を含む1つの大きなアクティブ表示変化演出の実行タイミング決定テーブルをROM121に記憶してもよい。

【0185】

また、ROM121には、アクティブ表示変化演出の演出パターン（演出態様）を複数種類のうちの何れかに決定するために参照されるアクティブ表示変化演出パターン決定テーブルが記憶されている。具体的には、ROM121に記憶されているアクティブ表示変化演出の演出パターン決定テーブルには、アクティブ表示変化演出の演出パターンの夫々に、アクティブ表示変化演出の演出パターン決定用の乱数値（非図示）と比較される数値（決定値）が割り当てられている。

【0186】

なお、ROM121には、保留変化演出の実行タイミング（何個後の変動において実行するかなどのタイミング）を決定するために参照される保留変化演出実行タイミング決定テーブルが記憶されていてもよい。また、ROM121には、当該保留変化演出実行タイミング決定テーブルにおいて決定され得る実行タイミングの種類や夫々の決定割合などが互いに異なる複数の保留変化演出実行タイミング決定テーブルが記憶されていてもよい。この保留変化演出実行タイミング決定テーブルには、実行タイミングの夫々に、保留変化演出の実行タイミング決定用の乱数値（非図示）と比較される数値（決定値）が割り当てられていればよい。また、複数の保留変化演出実行タイミング決定テーブルに代えて、全部の保留変化演出実行タイミング決定テーブルの情報を含む1つの大きな保留変化演出実行タイミング決定テーブルをROM121に記憶してもよい。

【0187】

なお、ROM121には、上述のアクティブ表示変化演出の他の主予告演出の演出パターン（演出態様）を複数種類のうちの何れかに決定するために参照される主予告演出パターン決定テーブルが記憶されていてもよい。この場合、具体的には、ROM121には、当該主予告演出パターン決定テーブルにおいて決定され得る主予告演出パターンの種類や夫々の決定割合などが互いに異なる複数の主予告演出パターン決定テーブルが記憶されていればよく、主予告演出パターン決定テーブルには、主予告演出パターンの夫々に、主予告演出パターン決定用の乱数値MR9（非図示）と比較される数値（決定値）が割り当てられていればよい。なお、複数の主予告演出パターン決定テーブルに代えて、全部の主予告演出パターン決定テーブルの情報を含む1つの大きな主予告演出パターン決定テーブルをROM121に記憶してもよい。

【0188】

なお、ROM121には、保留変化演出の演出パターン（演出態様）を複数種類のうちの何れかに決定するために参照される保留変化演出パターン決定テーブルが記憶されていてもよい。この場合、ROM121には、保留変化演出パターン決定テーブルには、保留変化演出パターンの夫々に、保留変化演出パターン決定用の乱数値（非図示）と比較される数値（決定値）が割り当てられていればよい。

【0189】

なお、ROM121には、保留変化ガセ演出の実行有無を決定するために参照される保留変化ガセ演出実行有無決定テーブルが記憶されていてもよい。この場合、保留変化ガセ演出実行有無決定テーブルには、保留変化ガセ演出の実行なし及び実行ありの夫々に、保留変化ガセ演出の実行有無決定用の乱数値（非図示）と比較される数値（決定値）が割り当てられていてもよい。

【0190】

なお、ROM121には、保留変化ガセ演出の実行タイミング（何個後の変動において実行するかなどのタイミング）を決定するために参照される保留変化ガセ演出実行タイミング決定テーブルが記憶されていてもよい。この場合、ROM121には、当該保留変化ガセ演出実行タイミング決定テーブルにおいて決定され得る実行タイミングの種類や夫々の決定割合などが互いに異なる複数の保留変化ガセ演出実行タイミング決定テーブルが記憶されていればよい。この保留変化ガセ演出実行タイミング決定テーブルには、実行タイミングの夫々に、保留変化ガセ演出の実行タイミング決定用の乱数値（非図示）と比較される数値（決定値）が割り当てられていてもよい。なお、複数の保留変化ガセ演出実行タイミング決定テーブルに代えて、全部の保留変化ガセ演出実行タイミング決定テーブルの情報を含む1つの大きな保留変化ガセ演出実行タイミング決定テーブルをROM121に記憶してもよい。

【0191】

なお、ROM121には、保留変化ガセ演出の演出パターン（演出態様）を複数種類のうちの何れかに決定するために参照される保留変化ガセ演出パターン決定テーブルが記憶されていてもよい。この場合、ROM121には、保留変化ガセ演出パターン決定テーブルには、保留変化ガセ演出パターンの夫々に、保留変化ガセ演出パターン決定用の乱数値（非図示）と比較される数値（決定値）が割り当てられていてもよい。

【0192】

また、ROM121には、アクティブ表示エリアAHAに表示されるアクティブ表示の表示態様を複数種類のうちの何れかに決定するために参照されるアクティブ表示態様決定テーブル（「消化時表示態様決定テーブル」とも称する）が記憶されていてもよい。この場合、ROM121には、アクティブ表示の表示態様決定テーブルにおいて決定され得る表示態様の種類や夫々の決定割合などが互いに異なる複数のアクティブ表示の表示態様決定テーブルが記憶されていてもよい。アクティブ表示の表示態様決定テーブルには、アクティブ表示の表示態様の夫々に、アクティブ表示の表示態様決定用の乱数値（非図示）と比較される数値（決定値）が割り当てられていればよい。つまり、ROM121には、複数種類のアクティブ表示の表示態様のうち少なくとも1つの表示態様に割り当てられている上記決定値（例えば、決定値の範囲や個数など）が互いに異なる複数のアクティブ表示の表示態様決定テーブルが記憶されていればよい。なお、複数のアクティブ表示の表示態様決定テーブルに代えて、全部のアクティブ表示の表示態様決定テーブルの情報を含む1つの大きなアクティブ表示の表示態様決定テーブルをROM121に記憶してもよい。

【0193】

また、ROM121には、演出制御用CPU120が各種の演出装置（例えば画像表示装置5、スピーカ8、ランプ9、演出用模型など）による演出動作を制御するために用いられる複数の演出制御パターンを構成するデータなどが記憶されている。演出制御パターンがセットされることによって、飾り図柄などの種々の可変表示動作や予告演出（先読予告演出を含む）などが実現される。

【0194】

各種演出制御パターンは、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作の制御内容を示すデータなどから構成されている。例えば、演出制御パターンは、複数種類の変動パターンに対応して、特図ゲームにおいて特別図柄の変動が開始されてから特図表示結果となる確定特別図柄が導出表示されるまでの期間における、飾り図柄の可変表示動作やリーチ演出、再抽選演出などにおける演出動作、あるいは、飾り

図柄の可変表示を伴わない各種の演出動作（例えば、第1始動入賞記憶表示エリア5HLにおける保留表示の表示態様に対する保留演出や、第2始動入賞記憶表示エリア5HRにおける保留表示の表示態様に対する保留演出など）といった、様々な演出動作の制御内容を示すデータなどから構成されている。

【0195】

本実施形態では、図9（A）に示すような第1始動入賞時受信コマンドバッファ194Aを構成するデータが、RAM122内の演出制御バッファ設定部の所定領域に記憶される。第1始動入賞時受信コマンドバッファ194Aには、合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「1」～「4」に対応した領域）が設けられている。第1始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第1始動口入賞指定コマンド）、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンド（第1保留記憶数通知コマンド）という4つのコマンドを1セットとして、主基板11から演出制御基板12へと送信される。第1始動入賞時受信コマンドバッファ194Aには、これらのコマンドのうち、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、第1保留記憶数通知コマンドを対応付けて格納できるように記憶領域が確保されている。

【0196】

演出制御用CPU120は、第1始動入賞時に受信した順番でコマンドを第1始動入賞時受信コマンドバッファ194Aの空き領域における先頭から格納していく。第1始動入賞時には、第1始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、第1保留記憶数通知コマンドの順にコマンド送信が行われる。従って、コマンド受信が正常に行われれば、図9（A）に示すように、バッファ番号「1」～「4」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、第1保留記憶数通知コマンドの順に格納されていくことになる。なお、図9（A）では、バッファ番号「1」～「3」に対応する格納領域にてコマンドが格納されている。

【0197】

図9（A）に示す第1始動入賞時受信コマンドバッファ194Aに格納されているコマンドは、第1特図ゲームに同期して飾り図柄の可変表示が開始されるごとに1つずつ削除され、バッファ番号（コマンド同士の入賞順）を維持しつつ、以降のコマンドがシフトされる。具体的には、第1特図ゲームに連動して飾り図柄の可変表示が開始されるときには、第1始動口入賞指定コマンドに対応付けられているコマンドのうち最も小さいバッファ番号に対応した領域に格納されたコマンド（1セット）が1つ削除され、削除されたコマンドのバッファ番号よりも大きいバッファ番号に対応した領域に格納されているコマンド（第1始動口入賞指定コマンドに対応付けられているコマンド）が、入賞順（バッファ番号の大小関係）を維持しつつシフトされる。

【0198】

例えば、図9（A）に示す格納状態において第1特図ゲームに同期して飾り図柄の可変表示が開始されるときには、バッファ番号「1」に対応した領域に格納されているコマンドが削除され、バッファ番号「2」に対応した領域に格納されているコマンドがバッファ番号「1」にシフトされ、バッファ番号「3」に対応した領域に格納されている各コマンドが、バッファ番号「2」にシフトされる。

【0199】

また、本実施形態では、図9（B）に示すような第2始動入賞時受信コマンドバッファ194Bを構成するデータが、RAM122内の演出制御バッファ設定部の所定領域に記憶される。第2始動入賞時受信コマンドバッファ194Bには、合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「1」～「4」に対応した領域）が設けられている。第2始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第2始動口入賞指定コマンド）、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンド（第2保留記憶数通知コマンド）という4つのコマンドを1セットとして、主基板11から演出制御基板12へと送信される。第2始動入賞時受信コマンドバッファ194Bには、これらのコマンドのうち、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド

、保留記憶数通知コマンドを対応付けて格納できるように記憶領域が確保されている。

【0200】

演出制御用CPU120は、第2始動入賞時に受信した順番でコマンドを第2始動入賞時受信コマンドバッファ194Bの空き領域における先頭から格納していく。第2始動入賞時には、第2始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドの順にコマンド送信が行われる。従って、コマンド受信が正常に行われれば、図9(B)に示すように、バッファ番号「1」～「4」のそれぞれに対応する格納領域に、第2始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドの順に格納されていくことになる。なお、図9(B)では、バッファ番号「1」～「2」に対応する格納領域にてコマンドが格納されている。

10

【0201】

図9(B)に示す第2始動入賞時受信コマンドバッファ194Bに格納されているコマンドは、第2特図ゲームに同期して飾り図柄の可変表示が開始されるごとに1つずつ削除され、バッファ番号(コマンド同士の入賞順)を維持しつつ、以降のコマンドがシフトされる。具体的には、第2特図ゲームに連動して飾り図柄の可変表示が開始されるときには、第2始動口入賞指定コマンドに対応付けられているコマンドのうち最も小さいバッファ番号に対応した領域に格納されたコマンド(1セット)が1つ削除され、削除されたコマンドのバッファ番号よりも大きいバッファ番号に対応した領域に格納されているコマンド(第2始動口入賞指定コマンドに対応付けられているコマンド)が、入賞順(バッファ番号の大小関係)を維持しつつシフトされる。

20

【0202】

例えば、図9(B)に示す格納状態において第2特図ゲームに同期して飾り図柄の可変表示が開始されるときには、バッファ番号「1」に対応した領域に格納されているコマンドが削除され、バッファ番号「2」に対応した領域に格納されているコマンドがバッファ番号「1」にシフトされる。

【0203】

また、本実施形態では、図9(C)に示すような第1先読予告バッファ194Cを構成するデータが、RAM122内の演出制御バッファ設定部の所定領域に記憶される。第1先読予告バッファ194Cには、第1始動入賞時受信コマンドバッファ194Aを構成する各データに対応した格納領域(バッファ番号「1」～「4」に対応した領域)が設けられている。即ち、第1先読予告バッファ194Cには、演出制御用CPU120などによって決定された夫々の保留情報に関する先読予告演出に関する決定内容などが、バッファ番号「1」～「4」に対応付けて記憶される。飾り図柄の可変表示の開始などにより、図9(A)の第1始動入賞時受信コマンドバッファ194Aにおいて、あるバッファ番号に対応付けられている保留データ(1セットのコマンド)が削除されるときには、第1先読予告バッファ194Cにおいて、当該バッファ番号に対応付けられている内容も削除される。また、飾り図柄の可変表示の開始などにより、図9(A)の第1始動入賞時受信コマンドバッファ194Aにおいて、あるバッファ番号に対応付けられている保留データ(1セットのコマンド)が他のバッファ番号にシフトされるときには、第1先読予告バッファ194Cにおいて、当該バッファ番号に対応付けられている内容も当該他のバッファ番号にシフトされる。

30

40

【0204】

また、本実施形態では、図9(D)に示すような第2先読予告バッファ194Dを構成するデータが、RAM122内の演出制御バッファ設定部の所定領域に記憶される。第2先読予告バッファ194Dには、第2始動入賞時受信コマンドバッファ194Bを構成する各データに対応した格納領域(バッファ番号「1」～「4」に対応した領域)が設けられている。即ち、第2先読予告バッファ194Dには、演出制御用CPU120などによって決定された夫々の保留情報に関する先読予告演出に関する決定内容などが、バッファ番号「1」～「4」に対応付けて記憶される。飾り図柄の可変表示の開始などにより、図9(B)の第2始動入賞時受信コマンドバッファ194Bにおいて、あるバッファ番号に

50

対応付けられている保留データ（１セットのコマンド）が削除されるときには、第２先読予告バッファ１９４Ｄにおいて、当該バッファ番号に対応付けられている内容も削除される。また、飾り図柄の可変表示の開始などにより、図９（Ｂ）の第２始動入賞時受信コマンドバッファ１９４Ｂにおいて、あるバッファ番号に対応付けられている保留データ（１セットのコマンド）が他のバッファ番号にシフトされるときには、第２先読予告バッファ１９４Ｄにおいて、当該バッファ番号に対応付けられている内容も当該他のバッファ番号にシフトされる。

【０２０５】

次に、本実施形態におけるパチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。

【０２０６】

主基板１１では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が起動し、ＣＰＵ１０３によって遊技制御メイン処理となる所定の処理が実行される。遊技制御メイン処理を開始すると、ＣＰＵ１０３は、割込み禁止に設定した後、必要な初期設定を行う。この初期設定では、例えばＲＡＭ１０２がクリアされる。また、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵されたＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定を行う。これにより、以後、所定時間（例えば、２ミリ秒）ごとにＣＴＣから割込み要求信号がＣＰＵ１０３へ送出され、ＣＰＵ１０３は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。初期設定が終了すると、割込みを許可した後、ループ処理に入る。なお、遊技制御メイン処理では、パチンコ遊技機１の内部状態を前回の電力供給停止時における状態に復帰させるための処理を実行してから、ループ処理に入るようにしてもよい。

【０２０７】

図１０は、特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップＳ１０１）。図１１は、始動入賞判定処理として、図１０のステップＳ１０１にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図１２は、始動入賞時処理として、図１１のステップＳ２０８、ステップＳ２１１にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図１３（Ａ）は、入賞時乱数値判定処理として、図１２のステップＳ２２０にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。

【０２０８】

図１１に示す特別図柄プロセス処理における始動入賞判定処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、普通入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口に対応して設けられた第１始動口スイッチ２２Ａからの検出信号に基づき、第１始動口スイッチ２２Ａがオンであるか否かを判定する（ステップＳ２０１）。このとき、第１始動口スイッチ２２Ａがオンであれば（ステップＳ２０１；Ｙｅｓ）、第１特図保留記憶数（第１特図ゲームの保留数）が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「４」）となっているか否かを判定する（ステップＳ２０２）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部１５４に設けられた第１保留記憶数カウンタの格納値である第１保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第１特図保留記憶数を特定できればよい。ステップＳ２０２にて第１特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップＳ２０２；Ｎｏ）、例えば遊技制御バッファ設定部１５５に設けられた始動口バッファの格納値を、「１」に設定する（ステップＳ２０７）。

【０２０９】

ステップＳ２０１にて第１始動口スイッチ２２Ａがオフであるときや（ステップＳ２０１；Ｎｏ）、ステップＳ２０２にて第１特図保留記憶数が上限値に達しているときや（ステップＳ２０２；Ｙｅｓ）、ステップＳ２０９の処理を実行した後は、普通可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に対応して設けられた第２始動口スイッチ２２Ｂからの検出信号に基づき、第２始動口スイッチ２２Ｂがオンであるか否かを判定する（ステップＳ２０３）。このとき、第２始動口スイッチ２２Ｂがオンであれば（ステップＳ２０３；Ｙｅｓ）、第２特図保留記憶数（第２特図ゲームの保留数）が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「４」）となっているか否かを判定する（ステップＳ２０４）。ＣＰ

U 1 0 3 は、例えば遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 に設けられた第 2 保留記憶数カウンタの格納値である第 2 保留記憶数カウンタ値を読み取ることにより、第 2 特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ S 2 0 4 にて第 2 特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップ S 2 0 4 ; N o）、例えば遊技制御バッファ設定部 1 5 5 に設けられた始動口バッファの格納値を、「2」に設定する（ステップ S 2 1 0）。

【0 2 1 0】

ステップ S 2 0 7 の処理を実行した後は、始動入賞時処理（図 1 2）を実行し（ステップ S 2 0 8）、始動口バッファの格納値を「0（初期化）」し（ステップ S 2 0 9）、ステップ S 2 0 3 の処理に進む。ステップ S 2 1 0 の処理を実行した後は、始動入賞時処理（図 1 2）を実行し（ステップ S 2 1 1）、始動口バッファの格納値を「0（初期化）」し（ステップ S 2 1 2）、始動入賞判定処理を終了する。これにより、第 1 始動口スイッチ 2 2 A と第 2 始動口スイッチ 2 2 B とにおいて、遊技球の始動入賞を同時に検出した場合であっても、それぞれの検出に基づく処理を完了させることができる。

10

【0 2 1 1】

C P U 1 0 3 は、始動入賞時処理（ステップ S 2 0 8、S 2 1 1）として、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を 1 加算するように更新する（図 1 2 のステップ S 2 1 5）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第 1 保留記憶数カウンタ値を 1 加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第 2 保留記憶数カウンタ値を 1 加算する。こうして、第 1 保留記憶数カウンタ値は、第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 1 始動条件が成立したときに、1 増加するように更新される。また、第 2 保留記憶数カウンタ値は、第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 2 始動条件が成立したときに、1 増加するように更新される。ステップ S 2 1 5 の処理に続いて、合計保留記憶数を 1 加算するように更新する（ステップ S 2 1 6）。例えば、遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウンタ値を、1 加算するように更新すればよい。

20

【0 2 1 2】

ステップ S 2 1 6 の処理を実行した後に、C P U 1 0 3 は、乱数回路 1 0 4 や遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果決定用の乱数値 M R 1、大当たり種別決定用の乱数値 M R 2、変動カテゴリ決定用の乱数値 M R 3 を示す数値データを抽出する（ステップ S 2 1 7）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データは、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部 1 5 1 における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される（ステップ S 2 1 8）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、第 1 特図保留記憶部 1 5 1 A に乱数値 M R 1 ~ M R 3 を示す数値データがセットされる一方、始動口バッファ値が「2」であるときには、第 2 特図保留記憶部 1 5 1 B に乱数値 M R 1 ~ M R 3 を示す数値データがセットされる。

30

【0 2 1 3】

ステップ S 2 1 8 の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる（ステップ S 2 1 9）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには R O M 1 0 1 における第 1 始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポイントにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板 1 2 に対して第 1 始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには R O M 1 0 1 における第 2 始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板 1 2 に対して第 2 始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、コマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

40

【0 2 1 4】

ステップ S 2 1 9 の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行する（ステップ S 2 2

50

0)。その後、例えばROM101における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う(ステップS221)。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、コマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0215】

CPU103は、入賞時乱数値判定処理(ステップS220)として、例えば遊技制御フラグ設定部152などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を特定する(図13(A)のステップS401)。CPU103は、確変フラグがオンであるときには確変状態であることを特定し、確変フラグがオフで時短フラグがオンであるときには時短状態であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態であることを特定すればよい。

【0216】

ステップS401の処理に続いて、第1特図表示結果決定テーブル130A又は第2特図表示結果決定テーブル130Bを構成するテーブルデータから、始動口バッファ値(「1」又は「2」)や現在の遊技状態に対応して特図表示結果の決定に用いられる特図表示結果決定用テーブルデータを選択する(ステップS402)。例えば、始動口バッファ値が「1」である場合には第1特図表示結果決定テーブル130Aを使用テーブルにセットする。一方、始動口バッファ値が「2」である場合には第2特図表示結果決定テーブル130Bを使用テーブルにセットする。その後、図12のステップS217にて抽出された特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データが所定の大当たり判定範囲内であるかを判定する(ステップS403)。大当たり判定範囲には、ステップS402の処理により選択された特図表示結果決定用テーブルデータにおいて「大当たり」の特図表示結果に割り当てられた個々の決定値が設定され、CPU103が乱数値MR1と各決定値とを逐一比較することにより、乱数値MR1と合致する決定値の有無を判定できればよい。あるいは、大当たり判定範囲に含まれる決定値の最小値(下限値)と最大値(上限値)とを示す数値を設定して、CPU103が乱数値MR1と大当たり判定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値MR1が大当たり判定範囲の範囲内であるかを判定できればよい。このとき、乱数値MR1が大当たり判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値MR1を含む保留データに基づく可変表示結果が「大当たり」に決定されると判定(大当たり始動判定)できる。

【0217】

ステップS403にて大当たり判定範囲内ではないと判定された場合には(ステップS403; No)、その乱数値MR1を示す数値データが所定の小当たり判定範囲内であるかを判定する(ステップS404)。CPU103は、ステップS402の処理により選択された特図表示結果決定用テーブルデータにおいて「小当たり」の特図表示結果に割り当てられた決定値について、大当たり判定範囲の場合と同様の処理を実行することにより、乱数値MR1が小当たり判定範囲の範囲内であるかを判定できればよい。ステップS404にて小当たり判定範囲内ではないと判定された場合には(ステップS404; No)、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に依じた図柄指定コマンドを、演出制御基板12に対して送信するための設定を行う(ステップS405)。

【0218】

ステップS404にて小当たり判定範囲内であると判定された場合には(ステップS404; Yes)、可変表示結果が「小当たり」となる場合に依じた図柄指定コマンドを、演出制御基板12に対して送信するための設定を行う(ステップS407)。

【0219】

ステップS403にて大当たり判定範囲内であると判定された場合には(ステップS403; Yes)、大当たり種別決定用の乱数値MR2に基づいて、大当たり種別を判定する(ス

テップS409)。このとき、CPU103は、始動口バッファ値に対応して特定される変動特図（「1」に対応する「第1特図」又は「2」に対応する「第2特図」）に応じて、大当り種別決定テーブル131を構成するテーブルデータから大当り種別決定用テーブルデータを選択する。そして、選択した大当り種別決定用テーブルデータを参照することにより、大当り種別が複数種別のいずれに決定されるかを判定する。こうしたステップS409の処理による判定結果に応じた図柄指定コマンドを、演出制御基板12に対して送信するための設定が行われる（ステップS410）。

【0220】

ステップS405、S407、S410の処理の何れかを実行した後は、変動カテゴリを判定する（ステップS412）。即ち、変動カテゴリを図5に示す複数種類の何れかに決定する。ステップS412の処理では、CPU103は、ROM101に記憶されている複数の変動カテゴリ決定テーブル（当該変動カテゴリ決定テーブルにおいて決定され得る変動カテゴリの種類や夫々の決定割合などが互いに異なる複数種類の変動カテゴリ決定テーブル）のなかから使用テーブルとしてセットする何れかの変動カテゴリ決定テーブルを選択する。

【0221】

具体的には、CPU103は、特図表示結果（例えば、ステップS403やステップS404の判定結果など）や、保留記憶数（例えば、遊技制御カウンタ設定部154に設けられた第1保留記憶数カウンタの格納値である第1保留記憶数カウント値など）に基づいて使用テーブルとしてセットする何れかの変動カテゴリ決定テーブルを選択する。続いて、CPU103は、使用テーブルとしてセットされた変動カテゴリ決定テーブルと、例えば乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部154のランダムカウンタなどから抽出した変動カテゴリ決定用の乱数値MR3を示す数値データとに基づいて、複数種類の変動カテゴリのなかから何れかの変動カテゴリを決定する。

【0222】

図14は、変動カテゴリ決定テーブルの選択例を示す図である。図15は、変動カテゴリ決定テーブルの構成例を示す図である。この変動カテゴリ決定テーブルの構成例は、変動カテゴリを複数種類のいずれかに決定するために参照される4種類の変動カテゴリテーブル。図15（A）は、上述の4種類のうちのある変動カテゴリ決定テーブルによる変動カテゴリ決定テーブルの構成例（図中の「C-TBL1」と表記）である。図15（B）は、他の変動カテゴリ決定テーブルによる変動カテゴリ決定テーブルの構成例（図中の「C-TBL2」と表記）である。図15（C）は、更に他の変動カテゴリ決定テーブルによる変動カテゴリ決定テーブルの構成例（図中の「C-TBL3」と表記）である。図15（D）は、更に他の変動カテゴリ決定テーブルによる変動カテゴリ決定テーブルの構成例（図中の「C-TBL4」と表記）である。なお、説明の簡略化のため、図15（A）のような決定割合を設定した変動カテゴリ決定テーブルを、単に図15（A）の変動カテゴリ決定テーブルと称する場合がある。図15（B）～図15（D）、及び、変動パターン決定テーブルなどの他の決定テーブルについても同様である。図14は、図15（A）～図15（D）の4種類（設定「C-TBL1」～設定「C-TBL4」）のなかから何れかの設定を選択する選択例、即ち、上述の4種類の変動カテゴリ決定テーブルのなかから何れかの変動カテゴリ決定テーブルを選択する選択例である。

【0223】

図15（A）の変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL1」（図15（B）の変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL2」、図15（C）の変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL3」、図15（D）の変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL4」も同様）は、変動カテゴリ決定用の乱数値MR3と比較される数値（決定値）が、複数種類の変動カテゴリに割り当てられている。

【0224】

図15（A）の変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL1」の設定例では、乱数値MR3の決定値の100個（「0」～「99」の範囲の値）のうち、0個が変動カテゴリ「P

A 1」に割り当てられ、70個（「0」～「69」の範囲の値）が変動カテゴリ「PA 2」に割り当てられ、27個（「70」～「96」の範囲の値）が変動カテゴリ「PA 3」に割り当てられ、2個（「97」～「98」の範囲の値）が変動カテゴリ「PA 4」に割り当てられ、1個（値「99」）が変動カテゴリ「PA 5」に割り当てられている。つまり、図15（A）の変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL 1」の設定例では、変動カテゴリ「PA 1」が0%（ $0 \div 100$ ）、変動カテゴリ「PA 2」が70%（ $70 \div 100$ ）、変動カテゴリ「PA 3」が27%（ $27 \div 100$ ）、変動カテゴリ「PA 4」が2%（ $2 \div 100$ ）、変動カテゴリ「PA 5」が1%（ $1 \div 100$ ）の割合で決定される。

【0225】

図15（B）の変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL 2」の設定例では、乱数値MR 3の決定値の100個（「0」～「99」の範囲の値）のうち、4個（「0」～「3」の範囲の値）が変動カテゴリ「PA 1」に割り当てられ、85個（「4」～「88」の範囲の値）が変動カテゴリ「PA 2」に割り当てられ、8個（「89」～「96」の範囲の値）が変動カテゴリ「PA 3」に割り当てられ、2個（「97」～「98」の範囲の値）が変動カテゴリ「PA 4」に割り当てられ、1個（値「99」）が変動カテゴリ「PA 5」に割り当てられている。つまり、図15（B）の変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL 2」の設定例では、変動カテゴリ「PA 1」が4%（ $4 \div 100$ ）、変動カテゴリ「PA 2」が85%（ $85 \div 100$ ）、変動カテゴリ「PA 3」が8%（ $8 \div 100$ ）、変動カテゴリ「PA 4」が2%（ $2 \div 100$ ）、変動カテゴリ「PA 5」が1%（ $1 \div 100$ ）の割合で決定される。

【0226】

図15（C）の変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL 3」の設定例では、乱数値MR 3の決定値の100個（「0」～「99」の範囲の値）のうち、64個（「0」～「63」の範囲の値）が変動カテゴリ「PA 1」に割り当てられ、25個（「64」～「88」の範囲の値）が変動カテゴリ「PA 2」に割り当てられ、8個（「89」～「96」の範囲の値）が変動カテゴリ「PA 3」に割り当てられ、2個（「97」～「98」の範囲の値）が変動カテゴリ「PA 4」に割り当てられ、1個（値「99」）が変動カテゴリ「PA 5」に割り当てられている。つまり、図15（C）の変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL 3」の設定例では、変動カテゴリ「PA 1」が64%（ $64 \div 100$ ）、変動カテゴリ「PA 2」が25%（ $25 \div 100$ ）、変動カテゴリ「PA 3」が8%（ $8 \div 100$ ）、変動カテゴリ「PA 4」が2%（ $2 \div 100$ ）、変動カテゴリ「PA 5」が1%（ $1 \div 100$ ）の割合で決定される。

【0227】

図15（D）の変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL 4」の設定例では、乱数値MR 3の決定値の100個（「0」～「99」の範囲の値）のうち、20個（「0」～「19」の範囲の値）が変動カテゴリ「PB 3」に割り当てられ、40個（「20」～「59」の範囲の値）が変動カテゴリ「PB 4」に割り当てられ、40個（「60」～「99」の範囲の値）が変動カテゴリ「PB 5」に割り当てられている。つまり、図15（D）の変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL 4」の設定例では、変動カテゴリ「PB 3」が20%（ $20 \div 100$ ）、変動カテゴリ「PB 4」が40%（ $40 \div 100$ ）、変動カテゴリ「PB 5」が40%（ $40 \div 100$ ）の割合で決定される。

【0228】

図15（A）～図15（C）の設定例では、特図表示結果が「ハズレ」である場合、保留記憶数が多いときには、保留記憶数が少ないときに比べて、短縮・非リーチ（ハズレ）変動カテゴリ（変動カテゴリ「PA 1」）の決定割合を高くしている。具体的には、特図表示結果が「ハズレ」であって保留記憶数「4」のときに選択される変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL 3」における変動カテゴリ「PA 1」の決定割合「64%」>特図表示結果が「ハズレ」であって保留記憶数「3」又「2」のときに選択される変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL 2」における変動カテゴリ「PA 1」の決定割合「4%」>特図表示結果が「ハズレ」であって保留記憶数「1」のときに選択される変動カテゴリ決定

テーブル「C-TBL1」における変動カテゴリ「PA1」の決定割合「0%」としている。

【0229】

また、図15(A)～図15(C)の設定例では、特図表示結果が「ハズレ」である場合、保留記憶数が多くても少くても、スーパーリーチ（ハズレ）の変動カテゴリ（変動カテゴリ「PA4」又は変動カテゴリ「PA5」）の決定割合を一定にしている。具体的には、変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL1」、変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL2」、変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL3」のいずれであっても、変動カテゴリ「PA5」の決定割合「1%」とし、変動カテゴリ「PA4」の決定割合「2%」としている。

10

【0230】

また、図15(A)～図15(C)の設定例では、変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL1」、変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL2」、変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL3」のいずれであっても、同一（共通）の変動カテゴリに対応する（同一の変動カテゴリが決定される）、乱数値MR3の決定値が存在するようにしている。つまり、乱数値MR3の決定値が、ある値であれば、変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL1」、変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL2」、変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL3」のいずれであっても、同一の変動カテゴリが決定されるようにしている。例えば、乱数値MR3の決定値が「99」であるときには、変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL1」、変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL2」、変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL3」のいずれであっても、変動カテゴリ「PA5」が決定されるようにしている。また、乱数値MR3の決定値が「97」～「98」の範囲の値であるときには、上記いずれの変動カテゴリ決定テーブルであっても、変動カテゴリ「PA4」が決定されるようにしている。

20

【0231】

また、乱数値MR3の決定値が「89」～「96」の範囲の値であるときには、上記いずれの変動カテゴリ決定テーブルであっても、変動カテゴリ「PA3」が決定されるようにしている。また、乱数値MR3の決定値が「64」～「69」の範囲の値であるときには、上記いずれの変動カテゴリ決定テーブルであっても、変動カテゴリ「PA2」が決定されるようにしている。これにより、乱数値MR3の決定値がある値（上述の各範囲の値）であれば、リーチとなることや、スーパーリーチとなることや、スーパーリーチαやスーパーリーチβとなることを、あらかじめ容易に判定することができる。従って、その始動入賞に対応した可変表示よりも以前に、それらを報知すること等もでき、遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、図15(A)～図15(C)の設定例では、乱数値MR3の決定値が「0」～「69」の範囲の値であるときには、変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL1」、変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL2」、変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL3」のいずれであっても、変動カテゴリ「PA1」又は「PA2」が決定されるようにしている。これにより、少なくともリーチとならないを、あらかじめ容易に判定することもできる。

30

【0232】

その後、ステップS412の処理による判定結果（決定結果）に応じて、図13(B)に示す変動カテゴリコマンドの何れかを、演出制御基板12に対して送信するための設定を行ってから（ステップS413）、入賞時乱数値判定処理を終了する。

40

【0233】

図10のステップS101にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU103は、遊技制御フラグ設定部152に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップS110～S120の処理の何れかを選択して実行する。

【0234】

ステップS110の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”のときに実行される。この特別図柄通常処理では、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当たり」

50

又は「小当り」とするか否かを、その可変表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）などが行われる。特別図柄通常処理では、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を事前決定したときに、特図プロセスフラグの値が“ 1 ”に更新される。特別図柄通常処理については後述する。

【0235】

ステップS111の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“ 1 ”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、変動パターンを図5に示す複数種類の何れかに決定する処理や、第1変動開始コマンド（又は第2変動開始コマンド）、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンドなどを送信するための送信設定処理などが含まれている。変動パターン設定処理が実行されて特別図柄の可変表示が開始されたときには、特図プロセスフラグの値が“ 2 ”に更新される。変動パターンの設定については後述する。

10

【0236】

ステップS112の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“ 2 ”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。例えば、ステップS112の特別図柄変動処理が実行されるごとに、遊技制御タイマ設定部153に設けられた特図変動タイマにおける格納値である特図変動タイマ値を1減算あるいは1加算して、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図ゲーム（第1特図を用いた特図ゲーム）であるか、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図ゲーム（第2特図を用いた特図ゲーム）であるかにかかわらず、共通のタイマによって経過時間の測定が行われる。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。このように、ステップS112の特別図柄変動処理は、第1特図ゲームや第2特図ゲームにおける特別図柄の変動を、共通の処理ルーチンによって制御する処理となっていればよい。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新される。

20

【0237】

ステップS113の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、遊技制御フラグ設定部152に設けられた大当りフラグがオンとなっているか否かの判定などが行われ、大当りフラグがオンである場合には特図プロセスフラグの値が“ 4 ”に更新される。その一方で、大当りフラグがオフであり、小当りフラグがオンである場合には、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”に更新される。また、大当りフラグと小当りフラグがともにオフである場合には、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。

30

【0238】

ステップS114の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される。この大当り開放前処理には、可変表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、例えば大当り種別が「非確変」、「確変」、「突確」のいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を設定するようにしてもよい。一例として、大当り種別が「非確変」又は「確変」に対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「29秒」に設定するとともに、ラウンドを実行する上限回数となる大入賞口の開放回数を「15回」に設定することにより、通常開放大当り状態とする設定が行われればよい。一方、大当り種別が「突確」に対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「0.1秒」に設定するとともに、ラウンドを実行する上限回数となる大入賞口の開放回数を「15回」に設定することにより、短期開放大当り状態とする設定が行われればよい。このときには、特図プロセスフラグの値が“ 5

40

50

”に更新される。

【0239】

ステップS115の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“5”のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ23によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド82に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“6”に更新される。

【0240】

ステップS116の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“6”のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が大入賞口開放回数最大値に達したか否かを判定する処理や、大入賞口開放回数最大値に達した場合に大当り終了指定コマンドを送信するための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が大入賞口開放回数最大値に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“5”に更新される一方、大入賞口開放回数最大値に達したときには、特図プロセスフラグの値が“7”に更新される。

【0241】

ステップS117の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“7”のときに実行される。この大当り終了処理には、画像表示装置5やスピーカ8、ランプ9などといった演出装置により、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“0”に更新される。

【0242】

ステップS118の小当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“8”のときに実行される。この小当り開放前処理には、可変表示結果が「小当り」となったことに基づき、小当り遊技状態において大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。一例として、可変表示結果が「小当り」となったときには、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となったときと同様に、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「0.1秒」に設定するとともに、大入賞口の開放回数を「15回」に設定することにより、小当り遊技状態とする設定が行われればよい。このときには、特図プロセスフラグの値が“9”に更新される。

【0243】

ステップS119の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“9”のときに実行される。この小当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド82に対する駆動信号の供給を停止させる処理などが実行されればよい。このときには、特図プロセスフラグの値が“10”に更新される。

【0244】

ステップS120の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“10”のときに実行される。この小当り終了処理には、画像表示装置5やスピーカ8、ランプ9などといった演出装置により、小当り遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などが含まれている。ここで、小当り遊技状態が終了するときには、確変フラグや時短フラグの状態を変更しないようにして、小当り遊技状態となる以前のパチンコ遊技機1における遊技状態を継続させる。小当り遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、特図プロセスフラグの値が“0”に更新され

る。

【0245】

図16は、特別図柄通常処理として、図10のステップS110にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図16に示す特別図柄通常処理において、CPU103は、まず、第2特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する(ステップS231)。即ち、CPU103は、第2特図ゲームが保留されているか否かを判定する。例えば、ステップS231の処理では、遊技制御カウンタ設定部154に記憶されている第2保留記憶数カウンタ値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。

【0246】

ステップS231にて第2特図保留記憶数が「0」以外であるときには(ステップS231; No)、第2特図保留記憶部151Bにて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当たり種別決定用の乱数値MR2をそれぞれ読み出す(ステップS232)。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【0247】

ステップS232の処理に続いて、例えば第2保留記憶数カウンタ値を1減算して更新することなどにより、第2特図保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第2特図保留記憶部151Bにて保留番号「1」より下位のエントリ(例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ)に記憶された乱数値MR1～MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする(ステップS233)。また、ステップS233の処理では、遊技制御カウンタ設定部154にて合計保留記憶数カウンタが記憶する合計保留記憶数カウンタ値を1減算するように更新してもよい。このときには、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「2」に更新する(ステップS234)。

【0248】

ステップS231にて第2特図保留記憶数が「0」であるときには(ステップS231; Yes)、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する(ステップS235)。即ち、CPU103は、第1特図ゲームが保留されているか否かを判定する。例えば、ステップS235の処理では、遊技制御カウンタ設定部154にて第1保留記憶数カウンタが記憶する第1保留記憶数カウンタ値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。

【0249】

このように、ステップS235の処理を、ステップS231にて第2特図保留記憶数が「0」であると判定されたときに実行するようにしているため、第1特図ゲームと第2特図ゲームとが保留されている場合に、第2特図ゲームが第1特図ゲームよりも優先して実行されることになる。なお、第2特図ゲームが第1特図ゲームよりも優先して実行される態様に限定されず、始動入賞口(第1始動入賞口、第2始動入賞口)を遊技球が進入(通過)して始動入賞(第1始動入賞、第2始動入賞)が発生した順に、特図ゲーム(第1特図ゲーム、第2特図ゲーム)が実行されるようにしてもよい。この場合には、始動入賞が発生した順番を特定可能なデータを記憶するテーブルを設けて、その記憶データから第1特図ゲームと第2特図ゲームのいずれを実行するかが決定できればよい。

【0250】

ステップS235にて第1特図保留記憶数が「0」以外であるときには(ステップS235; No)、第1特図保留記憶部151Aにて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当たり種別決定用の乱数値MR2を示す数値データをそれぞれ読み出す(ステップS236)。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【0251】

ステップS236の処理に続いて、例えば第1保留記憶数カウンタ値を1減算して更新することなどにより、第1特図保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第1特図保留記憶部151Aにて保留番号「1」より下位のエントリ(例えば保留番号「2」

～「4」に対応するエントリ)に記憶された乱数値MR1～MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする(ステップS237)。また、ステップS237の処理では、遊技制御カウンタ設定部154にて合計保留記憶数カウンタが記憶する合計保留記憶数カウンタ値を1減算するように更新してもよい。このときには、変動特図指定バッファ値を「1」に更新する(ステップS238)。

【0252】

ステップS234、S238の処理のいずれかを実行した後は、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当り」と「ハズレ」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、図13(A)に示すステップS402の処理と同様に、特図表示結果決定用テーブルデータを選択する(ステップS239)。即ち、ステップS402の処理では、始動口バッファ値(「1」又は「2」)に応じて第1特図表示結果決定テーブル130A又は第2特図表示結果決定テーブル130Bを使用テーブルにセットしたが、ステップS239の処理では、変動特図指定バッファ値が「1」である場合には第1特図表示結果決定テーブル130Aを使用テーブルにセットし、変動特図指定バッファ値が「2」である場合には第2特図表示結果決定テーブル130Bを使用テーブルにセットすればよい。続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データを、「大当り」や「小当り」、「ハズレ」の各特図表示結果に割り当てられた決定値と比較して、特図表示結果を「大当り」と「小当り」と「ハズレ」のいずれとするかを決定する(ステップS240)。

【0253】

ステップS240にて特図表示結果を決定した後は、その特図表示結果が「大当り」であるか否かを判定する(ステップS241)。そして、「大当り」であると判定された場合には(ステップS241; Yes)、遊技制御フラグ設定部152に設けられた大当りフラグをオン状態にセットする(ステップS242)。このときには、大当り種別を複数種類の何れかに決定するための使用テーブルとして、大当り種別決定テーブル131を選択してセットする(ステップS243)。こうしてセットされた大当り種別決定テーブル131を参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当り種別決定用の乱数値MR2を示す数値データを、「非確変」、「確変」、「突確」の各大当り種別に割り当てられた決定値のいずれと合致するかに応じて、大当り種別を複数種別のいずれとするかを決定する(ステップS244)。

【0254】

こうして決定された大当り種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部155に設けられた大当り種別バッファの格納値である大当り種別バッファ値を設定することなどにより(ステップS245)、決定された大当り種別を記憶させる。一例として、大当り種別が「非確変」であれば大当り種別バッファ値を「0」とし、「確変」であれば「1」とし、「突確」であれば「2」とすればよい。

【0255】

ステップS241にて「大当り」ではないと判定された場合には(ステップS241; No)、その特図表示結果が「小当り」であるか否かを判定する(ステップS246)。そして、「小当り」であると判定されたときには(ステップS246; Yes)、遊技制御フラグ設定部152に設けられた小当りフラグをオン状態にセットする(ステップS247)。

【0256】

ステップS246にて「小当り」ではないと判定された場合や(ステップS246; No)、ステップS245、S247の処理のいずれかを実行した後は、大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御するか否かの事前決定結果、さらには、大当り遊技状態とする場合における大当り種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する(ステップS248)。

【0257】

ステップS248にて確定特別図柄を設定した後は、特図プロセスフラグの値を変動

パターン設定処理に対応した値である“1”に更新してから（ステップS249）、特別図柄通常処理を終了する。ステップS235にて第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「0」である場合には（ステップS235；Yes）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップS250）、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置5において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストラーション表示（デモ画面表示）を指定する演出制御コマンド（客待ちデモ指定コマンド）が、主基板11から演出制御基板12に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

【0258】

ステップS111の変動パターン設定処理では、CPU103は、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部154のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、変動カテゴリ決定用の乱数値MR3、変動パターン決定用の乱数値MR5を示す数値データを抽出する。

【0259】

なお、上述したように、保留記憶数に応じた夫々の変動カテゴリ決定テーブルの何れにおいても同一の変動カテゴリに対応する乱数値MR3の判定値が存在する場合において、当該同一の変動カテゴリに対応する当該判定値に一致する乱数値MR3が入賞時に抽出されたときは、入賞時乱数値判定処理（ステップS220）の実行時と当該変動パターン設定処理（ステップS111）の実行時とで保留記憶数が大きく異なっていたとしても、変動パターン設定処理では入賞時乱数値判定処理と同一の変動カテゴリが決定される。例えば、上述した、変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL1」～「C-TBL3」の具体例では、入賞時に抽出された乱数値MR3が例えば「99」であれば、保留記憶数に関係なく、入賞時乱数値判定処理でも変動パターン設定処理でも、変動カテゴリ「PA5」が決定される。また、入賞時に抽出された乱数値MR3が例えば「97」～「98」の範囲であれば、保留記憶数に関係なく、入賞時乱数値判定処理でも変動パターン設定処理でも、変動カテゴリ「PA4」が決定される。なお、ステップS261の処理では、保留データとして記憶されている変動カテゴリ決定用の乱数値MR3を用いて変動カテゴリを判定することが好ましいが、CPU103は、新たに変動カテゴリ決定用の乱数値MR3を抽出し、新たに抽出した変動カテゴリ決定用の乱数値MR3を用いて変動カテゴリを決定してもよい。

【0260】

続いて、CPU103は、新たに抽出した変動カテゴリ決定用の乱数値MR3を用いて、ステップS412と同様、変動カテゴリを判定する。即ち、図14の示すように特図表示結果と保留記憶数とに基づいて、図15の示した複数の変動カテゴリ決定テーブルのなかから使用する変動カテゴリ決定テーブルを選択し、選択した変動カテゴリ決定テーブルと変動カテゴリ決定用の乱数値MR3とに基づいて変動カテゴリを判定する。続いて、CPU103は、判定結果である変動カテゴリに基づいて、ROM101に記憶されている複数の変動パターン決定テーブルのなかから使用テーブルとしてセットする何れかの変動パターン決定テーブルを選択する。続いて、CPU103は、使用テーブルとしてセットされた変動パターン決定テーブルと、上述の変動パターン決定用の乱数値MR5を示す数値データとに基づいて、複数種類の変動パターンのなかから何れかの変動パターンを決定する。

【0261】

図17は、変動パターンの決定割合の設定例を示す図である。なお、ROM101には、変動カテゴリに応じた8種類の変動パターン決定テーブルが記憶されているものとする。図17（A）は、上述の8種類のうち、変動カテゴリ「PA1（短縮・非リーチハズレ）」であるときに選択される変動パターン決定テーブルによる変動パターンの決定割合の設定例である。図17（B）は、上述の8種類のうち、変動カテゴリ「PA2（非リーチ（ハズレ）」であるときに選択される変動パターン決定テーブルによる変動パターンの

決定割合の設定例である。図 17 (C) は、上述の 8 種類のうち、変動カテゴリ「PA3 (ノーマルリーチ (ハズレ))」であるときに選択される変動パターン決定テーブルによる変動パターンの決定割合の設定例である。以下、図 17 (D) ~ 図 17 (H) についても同様である。

【0262】

以上のように、主基板 11 では、ステップ S 101 の始動入賞判定処理において、演出制御基板 12 に対して、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドを送信するための送信設定が行われ (ステップ S 219)、ステップ S 403、S 404、S 409 などにおいて判定された特図表示結果に応じた図柄指定コマンドを送信するための送信設定が行われ (ステップ S 405、S 407、S 410)、ステップ S 412 において決定された変動カテゴリに応じた変動カテゴリコマンドを送信するための送信設定 (ステップ S 413) が行われ、保留記憶数通知コマンドを送信するための送信設定が行われる (ステップ S 221)。

10

【0263】

これらの処理が実行されてから、コマンド制御処理を実行することにより、始動入賞口 (第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口) を遊技球が通過 (進入) して第 1 始動条件や第 2 始動条件が成立したときには、始動口入賞指定コマンド (第 1 始動口入賞指定コマンド又は第 2 始動口入賞指定コマンド)、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンド (第 1 保留記憶数通知コマンド又は第 2 保留記憶数通知コマンド) という 4 つのコマンドが 1 セットとして、1 タイマ割込内に一括して送信される。

20

【0264】

また、主基板 11 では、ステップ S 110 の特別図柄通常処理において、特図表示結果決定用の乱数値 MR 1 や大当り種別決定用の乱数値 MR 2 などを用いて特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄が決定され、ステップ S 111 の変動パターン設定処理において、変動カテゴリ決定用の乱数値 MR 3 や変動パターン決定用の乱数値 MR 5 などを用いて飾り図柄の変動パターンが決定される。

【0265】

更に、ステップ S 111 の変動パターン設定処理では、上述の如く決定された確定特別図柄を指定する可変表示結果通知コマンドや上述の如く決定された飾り図柄の変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドなどを、演出制御基板 12 に対して送信するための送信設定が行われる。これらの処理が実行されてから、コマンド制御処理を実行することにより、可変表示を開始するときには、可変表示結果通知コマンドや変動パターン指定コマンドなどが、1 タイマ割込内に一括して送信される。なお、1 タイマ割込内に一括して送信されるものに限定されず、タイマ割込毎にステップ S 17 のコマンド制御処理により 1 つずつコマンドが順次送信されてもよい。

30

【0266】

つまり、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるタイミングで、特別図柄通常処理 (ステップ S 110) にて特図表示結果 (特別図柄の可変表示結果) を「大当り」や「小当り」として大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御するか否かの決定が行われ、変動パターン設定処理 (ステップ S 111) にて飾り図柄の具体的な可変表示態様 (変動パターン) の決定などが行われ、夫々の演出制御コマンドによって決定された内容が演出制御基板 12 に送信される。また、これに先立って、遊技球が始動入賞口 (第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口) にて検出されたタイミングで、入賞時乱数値判定処理 (ステップ S 220) により、「大当り」や「小当り」として大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御されるか否かの判定や、飾り図柄の大まかな可変表示態様 (変動カテゴリ) の判定などが行われ、夫々の演出制御コマンドによって決定された内容が演出制御基板 12 に送信される。

40

【0267】

次に、演出制御基板 12 における動作を説明する。

【0268】

図 18 は、演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。図 18 に示す演

50

出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、まず、入賞時演出決定処理を実行する（ステップS150）。図19は、入賞時演出決定処理として、図18のステップS150にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。

【0269】

図19に示す入賞時演出決定処理において、演出制御用CPU120は、まず、始動入賞時受信コマンドバッファ（第1始動入賞時受信コマンドバッファ194A又は第2始動入賞時受信コマンドバッファ194B）における記憶内容をチェックし（ステップS151）、新たな受信コマンドとして、第1始動口入賞指定コマンドを受信しているか否かを判定する（ステップS152）。ステップS152にて第1始動口入賞指定コマンドを受信していないと判定したときは（ステップS152；No）、第2始動入賞時受信コマンドバッファ194Bにおける記憶内容をチェックし（ステップS153）、新たな受信コマンドとして、第2始動口入賞指定コマンドを受信しているか否かを判定する（ステップS153）。ステップS154にて第2始動口入賞指定コマンドを受信していないと判定したときは（ステップS154；No）、入賞時演出決定処理を終了する。

【0270】

ステップS152において第1始動口入賞指定コマンドを受信していると判定したときは（ステップS152；Yes）、コマンド解析処理において時短ではないことが特定されている場合には（ステップS155：NO）、第1保留演出決定処理を実行する（ステップS160）。第1保留演出決定処理には、第1始動入賞記憶表示エリア5HLに追加表示させる際の保留表示の表示態様（追加時表示態様とも称する）を決定する処理が含まれている。なお、第1始動入賞記憶表示エリア5HLに追加表示させる際の保留表示に対する保留変化演出や保留変化ガセ演出を実行する場合には、当該ステップにおいて、保留変化演出、保留変化ガセ演出を実行するか否かを決定する処理や、保留演出を実行すると決定した場合に保留演出の実行タイミングを決定する処理などを行えばよい。

【0271】

まず、第1始動入賞記憶表示エリア5HLに追加表示させる際の保留表示の表示態様を決定する決定処理について説明する。図20は、保留表示の表示態様の決定割合の設定例を示す図である。なお、ROM121には、変動カテゴリに応じた7種類の保留表示態様決定テーブルが記憶されているものとする。図20（A）は、上述の7種類のうち、変動カテゴリ「PA1（短縮・非リーチハズレ）」、又は、変動カテゴリ「PA2（非リーチ（ハズレ）」であるときに選択される保留表示態様決定テーブルによる保留表示の表示態様の決定割合の設定例（H-TBL1）である。図20（B）は、上述の7種類のうち、変動カテゴリ「PA3（ノーマルリーチ（ハズレ）」であるときに選択される保留表示態様決定テーブルによる保留表示の表示態様の決定割合の設定例（H-TBL2）である。図20（C）は、上述の7種類のうち、変動カテゴリ「PA4（スーパーリーチα（ハズレ）」であるときに選択される保留表示態様決定テーブルによる保留表示の表示態様の決定割合の設定例（H-TBL3）である。

【0272】

図20（D）は、上述の7種類のうち、変動カテゴリ「PA5（スーパーリーチβ（ハズレ）」であるときに選択される保留表示態様決定テーブルによる保留表示の表示態様の決定割合の設定例（H-TBL4）である。図20（E）は、上述の7種類のうち、変動カテゴリ「PB3（ノーマルリーチ（大当たり）」であるときに選択される保留表示態様決定テーブルによる保留表示の表示態様の決定割合の設定例（H-TBL5）である。図20（F）は、上述の7種類のうち、変動カテゴリ「PB4（スーパーリーチα（大当たり）」であるときに選択される保留表示態様決定テーブルによる保留表示の表示態様の決定割合の設定例（H-TBL6）である。図20（G）は、上述の7種類のうち、変動カテゴリ「PB5（スーパーリーチβ（大当たり）」であるときに選択される保留表示態様決定テーブルによる保留表示の表示態様の決定割合の設定例（H-TBL7）である。

【0273】

図20によれば、例えば、リーチとなる場合には非リーチとなる場合に比べて、赤色や黄色が決定され易く、青色や白色（初期色）が決定され難くなっている。また、リーチとなる場合においては熱いリーチ（例えば、スーパーリーチ）となるときには熱くないリーチ（例えば、ノーマルリーチ）となるときに比べて、赤色や黄色が決定され易く、青色や白色が決定され難くなっている。あるいは、図14、図15及び図20によれば、特図表示結果が「大当たり」であるときには特図表示結果が「ハズレ」であるときに比べて、赤色や黄色が決定され易く、青色や白色が決定され難くなっている。換言すれば、赤色や黄色の表示態様は青色や白色の表示態様に比べて、熱い演出が実行される期待度や、大当たりとなる期待度が高くなっている。より詳細には、赤色、黄色、青色、白色の順に、熱い演出が実行される期待度や、大当たりとなる期待度が高くなっている。

10

【0274】

即ち、第1保留演出決定処理（ステップS160）において、演出制御用CPU120は、主基板11から伝送された変動カテゴリコマンドにより指定された変動カテゴリに基づいて、図20に示した複数の保留表示態様決定テーブルのなかから使用する保留表示態様決定テーブルを選択し、選択した保留表示態様決定テーブルと保留表示の表示態様決定用の乱数値MR6とに基づいて、第1始動入賞記憶表示エリア5HLに追加表示させる保留表示の表示態様（追加時表示態様）を決定する。

【0275】

第1保留演出決定処理（ステップS160）を実行した後は、演出制御用CPU120は、第1保留演出決定処理の決定結果に基づいて第1保留演出決定処理の決定内容を記憶する（ステップS161）。具体的には、例えば、演出制御用CPU120は、第1保留演出決定処理において保留表示の表示態様を、第1始動入賞時受信コマンドバッファ194Aにおける当該第1始動入賞のバッファ番号に対応する第1先読予告バッファ194Cのバッファ番号に対応付けて、第1保留演出決定処理の決定内容（追加時表示態様）を記憶する。

20

【0276】

なお、演出制御用CPU120は、第1保留演出決定処理において保留変化演出を実行するか否かを決定し、保留変化演出を実行すると決定した場合には、保留演出決定処理の決定内容（保留変化演出を実行する場合の実行タイミング、保留変化ガセ演出を実行する場合の実行タイミング、保留変化を実行する場合の実行タイミング）に対応する第1始動入賞時受信コマンドバッファ194Aにおけるバッファ番号に対応する第1先読予告バッファ194Cのバッファ番号に対応付けて、保留演出決定処理の決定内容（保留変化演出を実行する旨を示す情報（例えばフラグ）、保留変化ガセ演出を実行する旨を示す情報（例えばフラグ）、保留変化を実行する旨を示す情報（例えばフラグ））と、ターゲットの保留表示として保留演出によって変化される保留表示（即ち、当該第1始動入賞による保留表示）を特定する情報（例えば、第1始動入賞時受信コマンドバッファ194Aにおける当該第1始動入賞のバッファ番号に対応する第1先読予告バッファ194Cのバッファ番号）とを記憶してもよい。

30

【0277】

この場合、例えば、第1特図保留記憶数3個目の第1始動入賞時の第1保留演出決定処理において、追加時表示態様「白色」、保留演出「実行あり（保留変化演出実行あり）」、実行タイミング「次変動」のように決定していた場合には、演出制御用CPU120は、第1始動入賞時受信コマンドバッファ194Aにおける当該第1始動入賞のバッファ番号（例えば、バッファ番号「3」とする）に対応する第1先読予告バッファ194Cのバッファ番号（バッファ番号「3」）に対応付けて追加時表示態様「白色」を記憶するとともに、実行タイミング「次変動」に対応する第1始動入賞時受信コマンドバッファ194Aにおけるバッファ番号（バッファ番号「1」）に対応する第1先読予告バッファ194Cのバッファ番号（バッファ番号「1」）に対応付けて保留変化演出を実行する旨を示す情報とバッファ番号「3」とを記憶すればよい。

40

【0278】

50

なお、演出制御用CPU120は、第1保留演出決定処理において保留変化演出を実行すると決定した場合には、第1保留演出決定処理の実行タイミングに対応する第1始動入賞時受信コマンドバッファ194Aにおけるバッファ番号に対応する第1先読予告バッファ194Cのバッファ番号に対応付けて、ターゲットの保留表示（当該第1始動入賞による保留表示）を特定する情報のみを記憶してもよい（保留変化演出を実行する旨を示す情報は記憶しなくてもよい）。

【0279】

ステップS161の処理を実行した後は、演出制御用CPU120は、第1保留演出決定処理（ステップS160）において決定した保留表示の表示態様（第1始動入賞時受信コマンドバッファ194Aにおける当該第1始動入賞のバッファ番号に対応する第1先読予告バッファ194Cのバッファ番号に対応付けて記憶された追加時表示態様）に基づいて、第1始動入賞記憶表示エリア5HLに新たな保留表示を追加する第1保留追加処理を実行する（ステップS162）。より詳細には、演出制御用CPU120は、上述の第1先読予告バッファ194Cのバッファ番号に対応付けて記憶された追加時表示態様による保留表示を第1始動入賞記憶表示エリア5HLに表示させる演出制御パターンを使用パターンとしてセットするとともに、セットされた演出制御パターンに含まれる、表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部123のVDP等に対して伝送させることなどにより、第1保留演出決定処理において決定した追加時表示態様による保留表示を第1始動入賞記憶表示エリア5HLに追加する。そして、入賞時演出決定処理を終了する。

【0280】

ステップS154において第2始動口入賞指定コマンドを受信していると判定し（ステップS154；Yes）、コマンド解析処理において時短であることが特定されている場合には（ステップS156：YES）、第2保留演出決定処理を実行する（ステップS163）。第2保留演出決定処理には、第2始動入賞記憶表示エリア5HRに追加表示させる際の保留表示の表示態様（追加時表示態様とも称する）を決定する処理が含まれている。なお、第2始動入賞記憶表示エリア5HRに追加表示させる際の保留表示に対する保留変化演出や保留変化ガセ演出を実行する場合には、当該ステップにおいて、保留変化演出、保留変化ガセ演出を実行するか否かを決定する処理や、保留演出を実行すると決定した場合に保留演出の実行タイミングを決定する処理などを行えばよい。

【0281】

なお、第2始動口入賞に係るステップS163、ステップS164、ステップS165の夫々の処理は、第1始動口入賞に係るステップS160、ステップS161、ステップS162の夫々の処理に係る処理と同様であり、各ステップにおける「第1」を「第2」と読み替え、当該読み替えに対応して符号を読み替えることが可能であるため、説明を省略する。

【0282】

ステップS152にて第1始動口入賞指定コマンドを受信していると判定し（ステップS152；Yes）、コマンド解析処理において時短であることが特定されている場合（ステップS155：YES）、演出制御用CPU120は、第1始動入賞記憶表示エリア5HLに追加表示させる第1保留表示の表示態様を、初期色（白色）に決定し、第1始動入賞時受信コマンドバッファ194Aにおける当該記憶内容に対応するバッファ番号と同一のバッファ番号に対応付けて、白色の表示態様の第1保留表示を第1始動入賞記憶表示エリア5HLに追加する（ステップS166）。そして、入賞時演出決定処理を終了する。

【0283】

また、ステップS154にて第2始動口入賞指定コマンドを受信していると判定し（ステップS154；Yes）、コマンド解析処理において時短ではないことが特定されている場合（ステップS156：YES）、演出制御用CPU120は、第2始動入賞記憶表示エリア5HRに追加表示させる第2保留表示の表示態様を、通常表示（白色の玉）に決定し、第2始動入賞時受信コマンドバッファ194Bにおける当該記憶内容に対応するバ

ッファ番号と同一のバッファ番号に対応付けて、通常表示（白色の玉）の表示態様の第2保留表示を第2始動入賞記憶表示エリア5HRに追加する（ステップS166）。そして、入賞時演出決定処理を終了する。

【0284】

図18及び図19に示したステップS150の入賞時演出決定処理を実行した後は、例えば演出制御フラグ設定部191などに設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS170～177の処理の何れかを選択して実行する。

【0285】

ステップS170の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が初期値である“0”のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板11から伝送された第1変動開始コマンド（又は第2変動開始コマンド）、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置5における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。ここで、遊技機1に対する電源投入直後においてステップS170の可変表示開始待ち処理が実行される場合には、演出制御用CPU120は、後述するスーパーリーチ演出においてキャラクターが登場する演出である特定演出における、当該キャラクターを決定する処理を行う。例えば、RAM122内には複数のキャラクター毎に設定キャラクターフラグが設けられている。演出制御用CPU120は、複数のキャラクターのうち、決定したキャラクターに対応する設定キャラクターフラグをオンに設定し、他のキャラクターに対応する設定キャラクターフラグをオフに設定する。飾り図柄の可変表示を開始すると判定したときには、演出プロセスフラグの値を“1”に更新する。

【0286】

ステップS171の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“1”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理は、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームにおいて特別図柄の可変表示が開始されることに対応して、画像表示装置5における飾り図柄の可変表示やその他の各種演出動作を行うために特別図柄の変動パターンや表示結果の種類などに応じた確定飾り図柄を決定する処理や、第1保留表示又は第2保留表示をシフトさせてアクティブ表示エリアAHAに第1保留表示または第2保留表示に対応するアクティブ表示に応じた情報を表す特別画像を表示する処理、各種の演出や各種演出の演出態様（例えば、主予告演出であるアクティブ表示変化演出や、当該アクティブ表示変化演出の演出態様）を決定する処理などを含んでいる。その後、演出プロセスフラグの値を“2”に更新する。

【0287】

ステップS172の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“2”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、演出制御タイマ設定部192に設けられた演出制御プロセスタイマにおけるタイマ値に対応して、可変表示開始設定処理において決定された演出制御パターンに基づいて、各種の制御データを読み出し、各種の演出制御（例えば、飾り図柄の可変表示中における飾り図柄の可変表示制御）を行う。具体的には、演出制御用CPU120は、読み出した制御データに基づき、映像信号（演出画像）を画像表示装置5に出力して画面上に表示させる制御、演出音信号を音声制御基板13に出力してスピーカ8から演出音を出力させる制御、電飾信号をランプ制御基板14に出力してランプ9を点灯／消灯／点滅させる制御といった各種の演出制御を実行する。

【0288】

こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板11から伝送される図柄確定コマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の可変表示結果となる最終停止図柄としての確定飾り図柄を完全停止表示させる。演出制御パターンから終了コードが読み出されたことに対応して確定飾り図柄を完全停止表示させるようにすれば、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応する可変表示時間が経過したときに、主基板1

1からの演出制御コマンドによらなくても、演出制御基板12の側で自律的に確定飾り図柄を導出表示して可変表示結果を確定させることができる。確定飾り図柄を完全停止表示したときには、演出プロセスフラグの値を“3”に更新する。

【0289】

ステップS173の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“3”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用CPU120は、主基板11から伝送された当り開始指定コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、当り開始指定コマンドを受信したときに、その当り開始指定コマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を大当り中演出処理に対応した値である“6”に更新する。これに対して、当り開始指定コマンドを受信したときに、その当り開始指定コマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“4”に更新する。また、当り開始指定コマンドを受信せずに、演出制御プロセスタイマがタイムアウトしたときには、特図ゲームにおける特図表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。

【0290】

ステップS174の小当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“4”のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づいて、各種の制御データを読み出し、ステップS172の可変表示中演出処理と同様に、映像信号や演出音信号や電飾信号などを出力するなどして、小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板11からの当り終了指定コマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である“5”に更新する。

【0291】

ステップS175の小当り終了演出処理は、演出プロセスフラグの値が“5”のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づいて、各種の制御データを読み出し、ステップS172の可変表示中演出処理と同様に、映像信号や演出音信号や電飾信号などを出力するなどして、小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。

【0292】

ステップS176の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“6”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づいて、各種の制御データを読み出し、ステップS172の可変表示中演出処理と同様に、映像信号や演出音信号や電飾信号などを出力するなどして、大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板11からの当り終了指定コマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“7”に更新する。

【0293】

ステップS177のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“7”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づいて、各種の制御データを読み出し、ステップS172の可変表示中演出処理と同様に、映像信号や演出音信号や電飾信号などを出力するなどして、大当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。

【0294】

図 2 1 は、可変表示開始設定処理として、図 1 8 のステップ S 1 7 1 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 2 1 に示す可変表示開始設定処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、例えば主基板 1 1 から伝送された可変表示結果通知コマンドにおける E X T データを読み取ることなどにより、特図表示結果が「ハズレ」となるか否かを判定する（ステップ S 5 2 2）。特図表示結果が「ハズレ」となる旨の判定がなされたときには（ステップ S 5 2 2 ; Y e s）、例えば主基板 1 1 から伝送された変動パターン指定コマンドにおける E X T データを読み取ることなどにより、指定された変動パターンが飾り図柄の可変表示態様を「非リーチ」とする場合に対応した非リーチ変動パターン（即ち、図 5 の「P A 1 - 1」「P A 2 - 1」「P A 2 - 2」「P A 2 - 3」）であるか否かを判定する（ステップ S 5 2 3）。

10

【0295】

ステップ S 5 2 3 にて非リーチ変動パターンであると判定された場合には（ステップ S 5 2 3 ; Y e s）、非リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップ S 5 2 4）。一例として、ステップ S 5 2 4 の処理では、まず、演出制御カウンタ設定部 1 9 3 に設けられたランダムカウンタ等により更新される左確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 1 2 1 などに予め記憶された所定の左確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の表示領域における「左」の飾り図柄表示エリア 5 L に停止表示される左確定飾り図柄を決定する。

【0296】

20

次に、演出制御カウンタ設定部 1 9 3 に設けられたランダムカウンタ等により更新される右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 1 2 1 などに予め記憶された所定の右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の表示領域における「右」の飾り図柄表示エリア 5 R に停止表示される右確定飾り図柄を決定する。このときには、右確定図柄決定テーブルにおける設定などにより、右確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄の図柄番号とは異なるように、決定されとよい。続いて、演出制御カウンタ設定部 1 9 3 に設けられたランダムカウンタ等により更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 1 2 1 などに予め記憶された所定の中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の表示領域における「中」の飾り図柄表示エリア 5 C に停止表示される中確定飾り図柄を決定する。なお、ステップ S 5 2 4 の処理では、変動図柄予告を実行中である場合に対応して、所定のチャンス目図柄となる非リーチ組合せの確定飾り図柄を決定すればよい。

30

【0297】

ステップ S 5 2 3 にて非リーチ変動パターンではないと判定された場合には（ステップ S 5 2 3 ; N o）、リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップ S 5 2 5）。一例として、ステップ S 5 2 5 の処理では、まず、演出制御カウンタ設定部 1 9 3 に設けられたランダムカウンタ等により更新される左右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 1 2 1 などに予め記憶された所定の左右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の表示領域における「左」と「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R にて揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。さらに、演出制御カウンタ設定部 1 9 3 に設けられたランダムカウンタ等により更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 1 2 1 などに予め記憶された所定の中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の表示領域における「中」の飾り図柄表示エリア 5 C にて停止表示される中確定飾り図柄を決定する。

40

【0298】

ここで、例えば中確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄及び右確定飾り図柄の図柄番号と同一になる場合のように、確定飾り図柄が大当たり組合せになってしまう場合には、任意の値（例えば「1」）を中確定飾り図柄の図柄番号に加算又は減算することなどによ

50

り、確定飾り図柄が大当り組合せとはならずリーチ組合せとなるようにすればよい。あるいは、中確定飾り図柄を決定するときには、左確定飾り図柄及び右確定飾り図柄の図柄番号との差分（図柄差）を決定し、その図柄差に対応する中確定飾り図柄を設定してもよい。

【0299】

ステップS522にて特図表示結果が「ハズレ」ではないと判定されたときには（ステップS522；No）、特図表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」である場合、又は、特図表示結果が「小当り」である場合であるか、これら以外の場合であるかを判定する（ステップS526）。「突確」又は「小当り」と判定されたときには（ステップS526；Yes）、例えば開放チャンス目といった、「突確」の場合や「小当り」の場合に対応した最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップS527）。この場合には、演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタ等により更新されるチャンス目決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121などに予め記憶された所定のチャンス目決定テーブルを参照することなどにより、開放チャンス目の何れかを構成する確定飾り図柄の組合せを決定すればよい。

10

【0300】

ステップS526にて「突確」又は「小当り」以外の「非確変」又は「確変」と判定されたときには（ステップS526；No）、大当り組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップS528）。一例として、ステップS528の処理では、まず、演出制御カウンタ設定部193のランダムカウンタなどにより更新される大当り確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、続いてROM121などに予め記憶された所定の当り確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、画像表示装置5の画面上で「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。このときには、大当り種別が「非確変」、「確変」のいずれであるかや、大当り中における昇格演出の有無などに応じて、異なる飾り図柄を確定飾り図柄とする決定が行われるようにしてもよい。

20

【0301】

具体的な一例として、大当り種別が「非確変」である場合には、複数種類の通常図柄のうち何れか1つの飾り図柄を選択して、非確変大当り組合せを構成する確定飾り図柄に決定すればよい。また、大当り種別が「確変」である場合には、複数種類の通常図柄又は確変図柄のうちから何れか1つの飾り図柄を選択して、非確変大当り組合せ又は確変大当り組合せを構成する確定飾り図柄に決定すればよい。このとき、非確変大当り組合せの確定飾り図柄に決定された場合には、可変表示中の再抽選演出において確変状態に制御される旨の報知が行われず、大当り遊技状態に対応して実行される大当り中昇格演出などにより確変状態に制御される旨が報知されればよい。他方、確変大当り組合せの確定飾り図柄に決定された場合には、可変表示中の再抽選演出において、あるいは再抽選演出を実行することなく、確変状態に制御される旨の報知が行われる。

30

【0302】

コマンド解析処理において時短ではないことが特定されている場合（ステップS155：NO）、ステップS524、S525、S527、S528の処理の何れかを実行した後は、保留消化処理を実行する（ステップS531）。具体的には、当該変動に対応するアクティブ表示をアクティブ表示エリアAHAに表示させる（換言すれば、当該変動に対応するアクティブ表示を含む特別画像を表示させる）。例えば、第1特図ゲームと連動して飾り図柄の変動を開始するときには（今回の飾り図柄の可変表示が第1特図ゲームに連動したものであるときは）、第1始動入賞記憶表示エリア5HLの右端に表示されている保留表示に対応するアクティブ表示をアクティブ表示エリアAHAに表示させる（第1始動入賞記憶表示エリア5HLの右端に表示されている保留表示に対応するアクティブ表示を含む特別画像を表示させる）。より詳細には、演出制御用CPU120は、第1始動入賞記憶表示エリア5HLの右端に表示されている保留表示に対応するアクティブ表示をアクティブ表示エリアAHAに移動させてアクティブ表示を表示させる演出制御パターン

40

50

を使用パターンとしてセットするとともに、セットされた演出制御パターンに含まれる、表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部123のVDP等に対して伝送させることなどにより、第1始動入賞記憶表示エリア5HLの右端に表示されている保留表示に対応するアクティブ表示をアクティブ表示エリアAHAに表示させる。なお、アクティブ表示エリアAHAにおけるアクティブ表示は、保留表示と同じ態様で表示してもよいし、保留表示に対応するが保留表示とは異なる表示態様で表示されてもよい。第2特図ゲームと連動して飾り図柄の変動を開始するときも同様である。

【0303】

また、ステップS531の処理では、演出制御用CPU120は、第1始動入賞記憶表示エリア5HLにおいて、消化する保留表示（アクティブ表示）の他に保留表示があるときは、当該他の保留表示を第1始動入賞記憶表示エリア5HLにおいてシフトし、第2始動入賞記憶表示エリア5HRにおいて、アクティブ表示の他に保留表示があるときは、当該他の保留表示を第2始動入賞記憶表示エリア5HRにおいてシフトする。

【0304】

ステップS531の処理を実行した後は、演出実行設定処理を実行する（ステップS532）。演出実行設定処理には、当該変動に対応するアクティブ表示に対するアクティブ表示変化演出を実行するか否かを決定する処理、実行するときのアクティブ表示変化演出の種類を決定する処理、実行するときのアクティブ表示変化演出の演出態様を決定する処理、実行するときのアクティブ表示変化演出の実行タイミングを決定する処理、これらの決定結果に基づいて演出制御パターンを設定（又は、再設定）する処理などが含まれている。

【0305】

ステップS532の処理を実行した後は、演出制御用CPU120は、スーパーリーチ演出としてキャラクタが登場する演出である特定演出が実行される場合に、可変表示の開始後に示唆演出であるステップアップ予告演出が実行された後に、キャラクタをスティックコントローラ31Aの操作の検出に応じて変更することが可能な特定情報変更演出の実行設定を行う（ステップS532a）。ステップS532aの処理の詳細については後述する。

【0306】

ステップS532aの処理を実行した後は、その他の可変表示中における演出の実行設定を行う（ステップS533）。一例として、ステップS533の処理では、大当り告知音や大当り告知発光によって可変表示結果が「大当り」となることを直ちに告知（確定的に報知）する「一発告知演出」の実行設定を行うようにしてもよい。大当り告知音の一例は、アラーム音、チャイム音、サイレン音などである。大当り告知発光の一例は、発光部材9CCを構成するフラッシュランプの発光などである。また、ステップS533の処理では、可変表示結果が「大当り」となるか否かにかかわらず、例えば賑やかしのために所定態様の演出が実行されるように設定してもよい。例えば、所定のランプ9（例えば、発光部材9SL、9SR）が発光するような態様の演出が実行されるように設定してもよい。また、ステップS522の処理では、スーパーリーチ演出としてキャラクタが登場する演出である特定演出の実行設定等、リーチ演出が実行される場合における実行設定が行われる。

【0307】

ステップS533の処理を実行した後は、例えば変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応して、演出制御タイマ設定部192に設けられた演出制御プロセスタイマの初期値を設定する（ステップS534）。続いて、画像表示装置5における飾り図柄などの変動を開始させるための設定を行う変動表示等開始設定処理を実行する（ステップS535）。例えば、ステップS532の演出実行設定処理において使用パターンとしてセットされた演出制御パターンに含まれる、表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部123のVDP等に対して伝送させることなどにより画像表示装置5の画面上にて飾り図柄の変動を開始させるための設定や、上記演出制御パターンに含まれ

10

20

30

40

50

る音声制御データが指定する演出音信号を音声制御基板 1 3 に伝送することなどによりスピーカ 8 における音声出力を開始させるための設定や、上記演出制御パターンに含まれるランプ制御データが指定する電飾信号をランプ制御基板 1 4 に対して伝送させることなどによりランプ 9 における発光を開始させるための設定を行う。

【0308】

ステップ S 5 3 5 の処理を実行した後は、第 1 始動入賞時受信コマンドバッファ 1 9 4 A または第 2 始動入賞時受信コマンドバッファ 1 9 4 B に格納されているコマンドを消化する（ステップ S 5 3 6）。具体的には、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 特図ゲームに連動して飾り図柄の可変表示が開始されるときには、第 1 始動入賞時受信コマンドバッファ 1 9 4 A に対応付けられているコマンドのうち最も小さいバッファ番号に対応した領域に格納されたコマンド（1 セット）を削除するとともに、削除されたコマンドのバッファ番号よりも大きいバッファ番号に対応した領域に格納されているコマンド（第 1 始動入賞指定コマンドに対応付けられているコマンドを、入賞順を維持しつつシフトする。第 2 特図ゲームに連動して飾り図柄の可変表示が開始されるときには、第 2 始動入賞時受信コマンドバッファに格納されているコマンドのうち最も小さいバッファ番号に対応した領域に格納されたコマンド（1 セット）を削除するとともに、削除されたコマンドのバッファ番号よりも大きいバッファ番号に対応した領域に格納されているコマンドを、入賞順を維持しつつシフトする。

【0309】

また、ステップ S 5 3 6 の処理では、コマンドの削除やシフトに応じて、RAM 1 2 2 などに設けられる第 1 先読予告バッファ 1 9 4 C または第 2 先読予告バッファ 1 9 4 D に格納されている情報の削除やシフトも行われる。その後、演出プロセスフラグの値を可変表示中演出処理に対応した値である“2”に更新してから（ステップ S 5 3 7）、可変表示開始設定処理を終了する。

【0310】

ここで、演出実行設定処理（ステップ S 5 3 2）について詳述する。まず、当該変動に対応するアクティブ表示に対するアクティブ表示変化演出を実行するか否かを決定する処理、およびアクティブ表示変化演出を実行すると決定したときのアクティブ表示変化演出の種類を決定する処理（どのアクティブ表示変化演出を実行するかを決定する処理）について説明する。図 2 2 は、アクティブ表示変化演出実行有無決定テーブルによる決定割合の設定例を示す図である。当該設定例は、アクティブ表示変化演出を実行するか否かや、アクティブ表示変化演出の種類（どのアクティブ表示変化演出を実行するか）を実行するときのアクティブ表示変化演出の演出態様の決定割合の設定例である。アクティブ表示変化演出実行有無決定テーブルには、アクティブ表示変化演出の実行有無決定用の乱数値 MR 7（非図示）と比較される数値（決定値）が、「実行有」と、「実行無」との夫々に、図 2 2 に示すような決定割合で割り当てられている。また、このアクティブ表示変化演出実行有無決定テーブルの「実行有」には、決定用の乱数値 MR 7（非図示）と比較される数値（決定値）が、「第 1 系統変化演出」と、「第 2 系統変化演出」と、「第 1 系統変化演出および第 2 系統変化演出」とのそれぞれに、図 2 2 に示すような決定割合で割り当てられている。また、第 1 系統変化演出には、演出態様が類似する複数種類の演出態様が含まれる。第 2 系統変化演出には、演出態様が類似する複数種類の演出態様が含まれる。具体的には、第 1 系統変化演出は、アクティブ表示の表示態様に作用する演出であり、第 2 系統変化演出は、アクティブ表示枠の表示態様に作用する演出であり、第 1 系統変化演出と第 2 系統変化演出とで作用する対象が異なる。

【0311】

なお、「実行有」「第 1 系統変化演出」は、第 1 系統変化演出をアクティブ表示変化演出として行う旨を表し、「実行有」「第 2 系統変化演出」は、第 2 系統変化演出をアクティブ表示変化演出として行う旨を表し、「実行有」「第 1 系統変化演出および第 2 系統変化演出」は、第 1 系統変化演出と第 2 系統変化演出との両方の変化演出をアクティブ表示変化演出として行う旨を表す。また、「実行無」は、アクティブ表示変化演出を行わない

旨を表している。また、変動パターン1-Xは、図5に示す変動パターンPA1-1を表し、変動パターンPA2-Xは、図5に示す変動パターンPA2-1、PA2-2、PA2-3のいずれかを表し、変動パターンPA3-Xは、図5に示す変動パターンPA3-1、PA3-2のいずれかを表し、変動パターンPA4は、図5に示す変動パターンPA4-1、PA4-2、PA4-3、PA4-4のいずれかを表す。変動パターンPA5-X、PB4-X、PB5-Xについても同様である。

【0312】

図22によれば、変動パターン指定コマンドによって指定された当該変動（当該可変表示）の変動パターン（可変表示パターン）が、変動パターンPA1-X、PA2-Xである場合、「実行無」が100%であり、第1系統変化演出、第2系統変化演出のいずれも実行しないことを表している。つまり、当該変動が非リーチ（ハズレ）であるときには、アクティブ表示変化演出を実行しないことを表している。

10

【0313】

また、変動パターン指定コマンドによって指定された当該変動の変動パターンが、変動パターンPB3-X、PB4-X、PB5-Xである場合には、変動パターンPA3-X、PA4-X、PA5-Xである場合に比べて、「実行無」が決定される割合が低くなっている。つまり、当該変動において「大当たり」となるときにアクティブ表示変化演出が実行される割合は、当該変動において「ハズレ」となるときにアクティブ表示変化演出が実行される割合よりも高くなっている。すなわち、アクティブ表示変化演出が実行されたときは、アクティブ表示変化演出が実行されないときに比べ、「大当たり」となる期待度が高くなっている。

20

【0314】

また、変動パターン指定コマンドによって指定された当該変動の変動パターンが変動パターンPB3-X、PB4-X、PB5-Xである場合には、変動パターンPA3-X、PA4-X、PA5-Xである場合に比べて、「実行有」が決定されるときにおける「第1系統変化演出および第2系統変化演出」が決定される割合が高くなっている。例えば、変動パターンPB3-Xである場合において「実行有」が決定されるときにおける「第1系統変化演出および第2系統変化演出」が決定される割合は約57%（ $40 \div 70$ ）であるのに対し、変動パターンPA3-Xである場合において「実行有」が決定されるときにおける「第1系統変化演出および第2系統変化演出」が決定される割合は約33%（ $10 \div 30$ ）である。あるいは、より詳細には、変動パターン指定コマンドによって指定された当該変動の変動パターンが、変動パターンPA3-X～PA5-Xのいずれであるか変動パターンPB3-X～PB5-Xのいずれであるかによる「第1系統変化演出および第2系統変化演出」が決定される割合の差（または比率）は、変動パターン指定コマンドによって指定された当該変動の変動パターンが、変動パターンPA3-X～PA5-Xのいずれであるか変動パターンPB3-X～PB5-Xのいずれであるかによる「第1系統変化演出」又は「第2系統変化演出」が決定される割合の差よりも大きい。例えば、変動パターンPB3-Xであるときに「第1系統変化演出および第2系統変化演出」が決定される割合と変動パターンPA3-Xであるときに「第1系統変化演出および第2系統変化演出」が決定される割合との差は30%（ $40\% - 10\%$ ）であるのに対し、変動パターンPB3-Xであるときに「第1系統変化演出」が決定される割合と変動パターンPA3-Xであるときに「第1系統変化演出」が決定される割合との差は5%（ $15\% - 10\%$ ）である。すなわち、第1系統変化演出および第2系統変化演出が実行されたときは、そうでないときに比べ、「大当たり」となる期待度が高くなっている。

30

40

【0315】

また、変動パターン指定コマンドによって指定された当該変動の変動パターンが変動パターンPA4-X、PA5-X、PB4-X、PB5-Xである場合には、変動パターンPA3-X、PB3-Xである場合に比べて、「実行無」が決定される割合が低くなっている。つまり、当該変動においてスーパーリーチとなるときにアクティブ表示変化演出が実行される割合は、当該変動においてノーマルリーチとなるときにアクティブ表示変化演出

50

出が実行される割合よりも高くなっている。すなわち、アクティブ表示変化演出が実行されたときは、アクティブ表示変化演出が実行されないときに比べ、スーパーリーチとなる期待度が高くなっている。

【0316】

同様に、第1系統変化演出および第2系統変化演出が実行されたときは、そうでないときに比べ、スーパーリーチとなる期待度が高くなっている。

【0317】

すなわち、演出実行設定処理（ステップS532）において、演出制御用CPU120は、アクティブ表示変化演出実行有無決定テーブルとアクティブ表示変化演出の実行有無決定用の乱数値MR7と、変動パターン指定コマンドによって指定された当該変動（当該可変表示）の変動パターン（可変表示パターン）とによって、アクティブ表示変化演出を実行するか否か、アクティブ表示変化演出を実行する場合には、複数のアクティブ表示変化演出の演出態様のうち、いずれのアクティブ表示変化演出を実行するかを決定する。

【0318】

なお、演出制御用CPU120は、先ずアクティブ表示変化演出の実行有無を決定し、「実行有」と決定したときには「第1系統変化演出」か「第2系統変化演出」か「第1系統変化演出および第2系統変化演出」の何れかを決定してもよい。

【0319】

次に、アクティブ表示変化演出を実行するアクティブ表示（変動）である場合に、実行するアクティブ表示変化演出の演出態様を決定する処理について説明する。図23（A）は、アクティブ表示変化演出として第1系統変化演出を実行する時の第1系統変化演出の演出態様の決定割合の設定例を示す図である。図23（B）は、アクティブ表示変化演出として第2系統変化演出を実行する時の第2系統変化演出の演出態様の決定割合の設定例を示す図である。また、図23（C）は、アクティブ表示変化演出として第1系統変化演出および第2系統変化演出の両方を実行する時の第1系統変化演出および第2系統変化演出の演出態様の決定割合の設定例を示す図である。

【0320】

図示する例において、変動パターン1-Xは、図5に示す変動パターンPA1-1を表し、変動パターンPA2-Xは、図5に示す変動パターンPA2-1、PA2-2、PA2-3のいずれかを表し、変動パターンPA3-Xは、図5に示す変動パターンPA3-1、PA3-2のいずれかを表し、変動パターンPA4は、図5に示す変動パターンPA4-1、PA4-2、PA4-3、PA4-4のいずれかを表す。変動パターンPA5-X、PB4-X、PB5-Xについても同様である。

【0321】

なお、ROM121には、図5に示した24種類の変動パターンに応じた4種類の第1系統変化演出の演出態様としてのアクティブ表示変化演出パターンが記憶されているものとする。また、ROM21には、図5に示した24種類の変動パターンに応じた3種類の第2系統変化演出の演出態様としてのアクティブ表示変化演出パターンが記憶されているものとする。また、ROM21には、図5に示した24種類の変動パターンに応じた12種類の第1系統変化演出および第2系統変化演出の演出態様としてのアクティブ表示変化演出パターンが記憶されているものとする。

【0322】

第1系統変化演出は、アクティブ表示を対象としてアクティブ表示の表示態様の变化を煽る作用演出であり、例えば、アクティブ表示の表示形状の変化を煽る作用演出である。図23（A）において、アクティブ表示変化演出パターン「BP1」は、デフォルトとして、当該変動に対応するアクティブ表示の表示形状が「球」であるものとする、アクティブ表示の表示形状を「球」のまま変化させない失敗演出（アクティブ表示変化ガセ演出）の演出パターンである。図示する例によれば、熱くないリーチ（例えば、ノーマルリーチ）となるときは、熱いリーチ（例えば、スーパーリーチ）となるときと比べて、決定割合が高くなっている。また、変動パターンが「ハズレ」となるとき（例えば、変動パター

10

20

30

40

50

ン P A 3-1) は、「大当り」となる変動パターン (例えば、変動パターン P B 3-1) と比べて、決定割合が高くなっている。

【0323】

また、アクティブ表示変化演出パターン「B P 2」は、当該変動に対応するアクティブ表示の表示形状を、デフォルトの表示形状である「球」から「三角形」のアクティブ表示の表示形状に変化させる成功演出の演出パターンである。図示する例によれば、変動パターンが「ハズレ」となるとき (例えば、変動パターン P A 4-1) は、「大当り」となる変動パターン (例えば、変動パターン P B 4-1) と比べて、決定割合が高くなっている。また、熱いリーチ (例えば、スーパーリーチ) となるときは、熱くないリーチ (例えば、ノーマルリーチ) となるときと比べて、決定割合が高くなっている。

10

【0324】

また、アクティブ表示変化演出パターン「B P 3」は、当該変動に対応するアクティブ表示の表示形状を、デフォルトの表示形状である「球」から「五角形」のアクティブ表示の表示形状に変化させる成功演出の演出パターンである。図示する例によれば、変動パターンが「大当り」となるとき (例えば、変動パターン P B 3-1) は、「ハズレ」となる変動パターン (例えば、変動パターン P A 3-1) と比べて、決定割合が高くなっている。また、熱いリーチ (例えば、スーパーリーチ) となるときは、熱くないリーチ (例えば、ノーマルリーチ) となるときと比べて、決定割合が高くなっている。

【0325】

また、アクティブ表示変化演出パターン「B P 4」は、当該変動に対応するアクティブ表示の表示形状を、デフォルトの表示形状である「球」から「星」のアクティブ表示の表示形状に変化させる成功演出の演出パターンである。図示する例によれば、熱いリーチ (例えば、スーパーリーチ) となるときは、熱くないリーチ (例えば、ノーマルリーチ) となるときと比べて、決定割合が高くなっている。また、変動パターンが「大当り」となるとき (例えば、変動パターン P B 5-1) は、「ハズレ」となる変動パターン (例えば、変動パターン P A 5-1) と比べて、決定割合が高くなっている。

20

【0326】

第2系統変化演出は、アクティブ表示枠を対象としてアクティブ表示枠の表示態様の变化を煽る作用演出であり、例えば、アクティブ表示枠の線の太さの変化を煽る作用演出である。図23(B)において、アクティブ表示変化演出パターン「C P 1」は、デフォルトとして、当該変動に対応するアクティブ表示を囲うアクティブ表示枠の線の太さが「通常」であるものとする、アクティブ表示枠の線の太さを「通常」のまま変化させない失敗演出 (アクティブ表示変化ガセ演出) の演出パターンである。図示する例によれば、熱くないリーチ (例えば、ノーマルリーチ) となるときは、熱いリーチ (例えば、スーパーリーチ) となるときと比べて、決定割合が高くなっている。また、変動パターンが「ハズレ」となるとき (例えば、変動パターン P A 3-1) は、「大当り」となる変動パターン (例えば、変動パターン P B 3-1) と比べて、決定割合が高くなっている。

30

【0327】

また、アクティブ表示変化演出パターン「C P 2」は、アクティブ表示を囲うアクティブ表示枠の線の太さを「通常」から「中太」に変化させる成功演出の演出パターンである。図示する例によれば、変動パターンが「ハズレ」となるとき (例えば、変動パターン P A 4-1) は、「大当り」となる変動パターン (例えば、変動パターン P B 4-1) と比べて、決定割合が高くなっている。また、熱いリーチ (例えば、スーパーリーチ) となるときは、熱くないリーチ (例えば、ノーマルリーチ) となるときと比べて、決定割合が高くなっている。

40

【0328】

また、アクティブ表示変化演出パターン「C P 3」は、当該変動に対応するアクティブ表示を囲うアクティブ表示枠の線の太さを「通常」から「極太」に変化させる成功演出の演出パターンである。図示する例によれば、変動パターンが「大当り」となるとき (例えば、変動パターン P B 3-1) は、「ハズレ」となる変動パターン (例えば、変動パター

50

ン P A 3-1) と比べて、決定割合が高くなっている。また、熱いリーチ (例えば、スーパーリーチ) となるときは、熱くないリーチ (例えば、ノーマルリーチ) となるときと比べて、決定割合が高くなっている。

【0329】

第1系統変化演出および第2系統変化演出は、上述の第1系統変化演出によって、アクティブ表示の表示態様の変化を煽る作用演出と、上述の第2系統変化演出によって、アクティブ表示を囲うアクティブ表示枠の表示態様の変化を煽る作用演出と、の両方を行う作用演出である。図23(C)において、アクティブ表示変化演出パターン「AP1」は、デフォルトとして、当該変動に対応するアクティブ表示の表示形状が「球」であり、かつアクティブ表示を囲うアクティブ表示枠の線の太さが「通常」であるものとする、アクティブ表示の表示形状を「球」のまま、かつアクティブ表示枠の線の太さを「通常」のまま変化させない失敗演出 (アクティブ表示変化ガセ演出) の演出パターンである。図示する例によれば、熱くないリーチ (例えば、ノーマルリーチ) となるときは、熱いリーチ (例えば、スーパーリーチ) となるときと比べて、決定割合が高くなっている。また、変動パターンが「ハズレ」となるとき (例えば、変動パターン P A 3-1) は、「大当たり」となる変動パターン (例えば、変動パターン P B 3-1) と比べて、決定割合が高くなっている。

10

【0330】

また、アクティブ表示変化演出パターン「AP2」は、アクティブ表示の表示形状を「球」のまま、かつアクティブ表示を囲うアクティブ表示枠の線の太さを「通常」から「中太」に変化させる成功演出の演出パターンである。図示する例によれば、変動パターンが「ハズレ」となるとき (例えば、変動パターン P A 4-1) は、「大当たり」となる変動パターン (例えば、変動パターン P B 4-1) と比べて、決定割合が高くなっている。また、熱くないリーチ (例えば、ノーマルリーチ) となるときは、熱いリーチ (例えば、スーパーリーチ) となるときと比べて、決定割合が高くなっている。

20

【0331】

また、アクティブ表示変化演出パターン「AP3」は、アクティブ表示の表示形状を「球」のまま、かつアクティブ表示を囲うアクティブ表示枠の線の太さを「通常」から「極太」に変化させる成功演出の演出パターンである。変動パターンが「大当たり」となるとき (例えば、変動パターン P B 3-1) は、「ハズレ」となる変動パターン (例えば、変動パターン P A 3-1) と比べて、決定割合が高くなっている。また、熱いリーチ (例えば、スーパーリーチ) となるときは、熱くないリーチ (例えば、ノーマルリーチ) となるときと比べて、決定割合が高くなっている。

30

【0332】

アクティブ表示変化演出パターン「AP4」は、アクティブ表示の表示形状を「三角形」に変化させ、アクティブ表示枠の線の太さを「通常」のまま変化させない演出態様の演出パターンであり、アクティブ表示変化演出パターン「AP5」は、アクティブ表示の表示形状を「三角形」に変化させ、アクティブ表示枠の線の太さを「中太」に変化させる演出態様の演出パターンであり、アクティブ表示変化演出パターン「AP6」は、アクティブ表示の表示形状を「三角形」に変化させ、アクティブ表示枠の線の太さを「極太」に変化させる演出態様の演出パターンである。

40

【0333】

また、アクティブ表示変化演出パターン「AP7」は、アクティブ表示の表示形状を「五角形」に変化させ、アクティブ表示枠の線の太さを「通常」のまま変化させない演出態様の演出パターンであり、アクティブ表示変化演出パターン「AP8」は、アクティブ表示の表示形状を「五角形」に変化させ、アクティブ表示枠の線の太さを「中太」に変化させる演出態様の演出パターンであり、アクティブ表示変化演出パターン「AP9」は、アクティブ表示の表示形状を「五角形」に変化させ、アクティブ表示枠の線の太さを「極太」に変化させる演出態様の演出パターンである。

【0334】

50

また、アクティブ表示変化演出パターン「A P 1 0」は、アクティブ表示の表示形状を「星」に変化させ、アクティブ表示枠の線の太さを「通常」のまま変化させない演出態様の演出パターンであり、アクティブ表示変化演出パターン「A P 1 1」は、アクティブ表示の表示形状を「星」に変化させ、アクティブ表示枠の線の太さを「中太」に変化させる演出態様の演出パターンであり、アクティブ表示変化演出パターン「A P 1 2」は、アクティブ表示の表示形状を「星」に変化させ、アクティブ表示枠の線の太さを「極太」に変化させる演出態様の演出パターンである。

【0335】

すなわち、演出実行設定処理（ステップS 5 3 2）において、演出制御用C P U 1 2 0は、アクティブ表示変化演出パターン決定用の乱数値M R 8と、変動パターン指定コマンドによって指定された当該変動（当該可変表示）の変動パターン（可変表示パターン）とによって、アクティブ表示変化演出を実行する場合のアクティブ表示変化演出の演出態様としてアクティブ表示変化演出パターンを決定する。

【0336】

次に、当該変動におけるアクティブ表示変化演出を実行するタイミングを決定する処理について説明する。図24は、第1系統変化演出実行時の演出実行タイミング決定テーブルによる決定割合の設定例を示す図である。なお、R O M 1 2 1には、第1系統変化演出の演出実行タイミングとして図5に示した24種類の変動パターンに応じて複数（例えば4つ）の第1系統変化演出の実行タイミングが記憶されているものとする。タイミング1とは、例えば、当該変動の変動開始時に第1系統変化演出を実行するタイミングであり、タイミング2とは、擬似連変動時に第1系統変化演出を実行するタイミングであり、タイミング3とは、当該変動におけるリーチ成立時に第1系統変化演出を実行するタイミングであり、タイミング4とは、当該変動におけるリーチ成立後（リーチ中）に第1系統変化演出を実行するタイミングである。擬似連変動時とは、例えば、変動中の可変表示が仮停止したときのことである。

【0337】

また、「成功期待度「小」」に分類される変動パターンP A 3 - 1、P A 3 - 2は、成功演出が実行される期待度が「小」であることを表し、「成功期待度「中」」に分類される変動パターンP A 4 - 1～P A 4 - 4、P A 5 - 1～P A 5 - 4は、成功演出が実行される期待度が上記の成功期待度「小」よりも高い「中」であることを表す。また、「成功期待度「大」」に分類される変動パターンP B 3 - 1、P B 3 - 2は、成功演出が実行される期待度が成功期待度「中」よりも高い「大」であることを表し、「成功期待度「最大」」に分類される変動パターンP B 4 - 1～P B 4 - 4、P B 5 - 1～P B 5 - 4は、成功演出が実行される期待度が上記の成功期待度「大」よりも高い「最大」であることを表す。

【0338】

具体的には、図23において、変動パターンP A 3 - 1、P A 3 - 2は、第1系統変化演出の失敗演出であるアクティブ表示変化演出パターンB P 1や、第2系統変化演出の失敗演出であるアクティブ表示変化演出パターンC P 1や、第1系統変化演出および第2系統変化演出の失敗演出であるアクティブ表示変化演出パターンA P 1に決定される割合が、その他のアクティブ表示変化演出パターンに決定される割合と比べて高くなっており、成功演出が実行され得る成功期待度が低く、上述のように「成功期待度「小」」に分類される。

【0339】

また、図23において、変動パターンP A 3 - 1、P A 3 - 2以外の変動パターンP A 4 - 1～P A 4 - 4、P A 5 - 1～P A 5 - 4、P B 3 - 1～P B 3 - 2、P B 4 - 1～P B 4 - 4、P B 5 - 1～P A 5 - 4では、第1系統変化演出の成功演出であるアクティブ表示変化演出パターンB P 2～B P 4や、第2系統変化演出の成功演出であるアクティブ表示変化演出パターンC P 2～C P 3や、第1系統変化演出および第2系統変化演出の成功演出であるアクティブ表示変化演出パターンA P 2～A P 1 2に決定される割合が、

その他のアクティブ表示変化演出パターンに決定される割合と比べて高くなっており、成功演出が実行され得る成功期待度が変動パターンPA3-1、PA3-2と比べて高くなっている。すなわち、図23に示すような変動パターンによって、成功演出が実行され得る期待度が高くなっている。

【0340】

図示する例では、変動パターン指定コマンドによって指定された当該変動（当該可変表示）の変動パターン（可変表示パターン）が、擬似連変動ではない変動パターンPA3-1、PA4-1、PA4-2、PA5-1、PA5-2、PB3-1、PB4-1、PB4-2、PB5-1、PB5-2では、タイミング2では第1系統変化演出が実行されないことを表している。図24によれば、熱いリーチ（例えば、スーパーリーチ）となるときは、熱くないリーチ（例えば、ノーマルリーチ）となるときと比べて、早いタイミング（例えばタイミング1）に決定される決定割合が高くなっている。また、「大当たり」となる変動パターンである場合には、「ハズレ」となる変動パターンと比べて第1系統変化演出の遅いタイミング（例えば、タイミング4）に決定される決定割合が高くなっている。また、リーチ成立後（例えば、タイミング3、タイミング4）は、リーチ成立前（例えば、タイミング1、タイミング2）よりも成功演出の期待度が高くなっている。また、擬似連変動における可変表示の仮停止後（例えば、タイミング3、タイミング4）は、擬似連変動における可変表示の仮停止前（例えば、タイミング1）よりも成功演出の期待度が高くなっている。

【0341】

すなわち、演出実行設定処理（ステップS532）において、演出制御用CPU120は、アクティブ表示変化演出の事項タイミング決定用の乱数値MR9と、変動パターン指定コマンドによって指定された当該変動（当該可変表示）の変動パターン（可変表示パターン）とによって、アクティブ表示変化演出を実行する場合のアクティブ表示変化演出の実行タイミングを決定する。

【0342】

なお、タイミング2において、擬似連変動における可変表示の仮停止回数に応じて例えば、1回目の再可変表示の開始時または2回目の再可変表示の開始時の様に、再可変表示の開始直後を第1系統変化演出の実行タイミングとして決定してもよいし、複数回の擬似連変動において、複数回の実行タイミングで第1系統変化演出の実行タイミングを決定してもよい。また、擬似連変動時のタイミング2は、リーチ成立後であってもよく、例えば、図24におけるリーチ成立時のタイミング3の後に、擬似連変動時のタイミング2を設定するように実行タイミングを設定してもよいし、4つのタイミングを含む複数のタイミングを第1系統変化演出の実行タイミングとして設定してもよい。

【0343】

また、図23に示したアクティブ表示変化演出として第1系統変化演出を実行する時の第1系統変化演出の演出態様の決定割合の設定例と図24に示した第1系統変化演出の実行タイミングとを対応付けて1つのテーブルとして、ROM121が記憶していてもよい。なお、第2系統変化演出の実行タイミングや、第1系統変化演出と第2系統変化演出と両方を実行する実行タイミングも同様である。

【0344】

なお、第2系統変化演出の実行タイミング決定テーブルによる決定割合の設定例（非図示）は、図24に示すような第1系統変化演出実行時の演出実行タイミング決定テーブルによる決定割合の設定例と同一であってもよいし、第1系統変化演出実行時の演出実行タイミング決定テーブルによる決定割合の設定例とは異なる第2系統変化演出の実行タイミング決定テーブルによる決定割合の設定例であってもよい。

【0345】

なお、図22において「第1系統変化演出および第2系統変化演出」を実行すると決定された場合に、第1系統変化演出と第2系統変化演出との実行タイミングを図24に示すような演出実行タイミング決定テーブルによる決定割合の設定例を用いて、第1系統変化

演出と第2系統変化演出とを同タイミングで実行するように一括で決定してもよいし、第1系統変化演出と第2系統変化演出とのそれぞれの実行タイミングが異なる実行タイミングとなることもあるように一括で決定してもよい。また、図22において「第1系統変化演出および第2系統変化演出」を実行すると決定された場合に、第1系統変化演出および第2系統変化演出のそれぞれの実行タイミングを図24に示すような演出実行タイミング決定テーブルによる決定割合の設定例を用いて、第1系統変化演出と第2系統変化演出とのそれぞれの実行タイミングを、別々に決定してもよい。

【0346】

次に、アクティブ表示変化演出の選択結果に基づいて演出制御パターンを設定（又は、再設定）する処理について説明する。

10

【0347】

演出制御用CPU120は、主基板11から伝送された変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて決定したアクティブ表示変化演出の実行有無、アクティブ表示変化演出を実行する場合には、アクティブ表示変化演出の演出パターン、アクティブ表示変化演出の実行タイミングを演出制御パターンとして設定する。具体的には、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応する演出制御パターンを演出制御パターンとしてセットするとともに、選択されたアクティブ表示変化演出の演出態様に対応する演出パターンを演出制御パターンとしてセットする。なお、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応する演出制御パターンが複数用意されている場合には、何れかを選択して演出制御パターンとして

20

【0348】

次に、ステップS171の可変表示開始設定処理において行われる特定情報変更演出設定処理（ステップS532a）について詳述する。まず、図25を参照して、特定情報変更演出の非実行時と実行時との相違について説明する。

【0349】

本実施形態では、変動パターンがPA5-4、PA5-5の何れかである場合に、キャラクタが登場する演出である特定演出が実行される。更に、可変表示（変動）の開始後にステップアップ予告演出が実行された後に、キャラクタをスティックコントローラ31Aの操作の検出に応じて変更することが可能な特定情報変更演出の実行有無が決定される。特定情報変更演出は、ステップアップ予告演出のSU2～SU4に代えて実行されるものであり、ステップアップ予告演出の2段階目のSU2Bである。ここで、特定情報変更演出の非実行が決定された場合には、図25（a）に示すように、変動開始後のリーチ演出前期間において、4段階のステップアップ予告演出SU1、SU2、SU3、SU4がこの順序で実行され、その後のリーチ演出期間においてリーチ演出が実行される。一方、特定情報変更演出の実行が決定された場合には、図25（b）に示すように、変動開始後のリーチ演出前期間において、4段階のステップアップ予告演出SU1、SU2、SU3、SU4の内のSU1が実行された後に、SU2～SU4の期間において特定情報変更演出が実行される。更に、特定情報変更演出期間の後半の期間であるキャラクタ変更操作有効期間において、キャラクタを変更するためのスティックコントローラ31Aの操作が検出された場合には、その後のリーチ演出期間において新たに設定されたキャラクタが登場するスーパーリーチ演出が実行される。

30

40

【0350】

図26は、ステップS532aにおける特定情報変更演出設定処理の一例を示すフローチャートである。演出制御用CPU120は、変動パターンがPA5-4、PB5-4の何れかであるか否か、換言すれば、キャラクタが登場する特定演出を実行するか否かを判定する（ステップS601）。変動パターンがPA5-4、PB5-4の何れでもない場合（ステップS601；NO）、演出制御用CPU120は、特定情報変更演出設定処理を終了する。

【0351】

50

一方、変動パターンがPA5-4、PB5-4の何れかであり、特定演出を実行する場合（ステップS601；YES）、演出制御用CPU120は、特定情報変更演出の実行有無を決定する（ステップS602）。例えば、演出制御用CPU120は、図27に示す決定割合に基づいて、特定情報変更演出の実行有無を決定する。図27では、ハズレの変動パターンであるPA5-4は、特定情報変更演出の非実行の決定割合が実行の決定割合よりも高く、大当りの変動パターンであるPA5-4は、特定情報変更演出の実行の決定割合が非実行の決定割合よりも高くなっている。図27に示す特定情報変更演出の実行有無の決定割合の情報は、例えば、RAM122に記憶されている。

【0352】

再び、図26に戻って説明する。次に、演出制御用CPU120は、ステップS602において特定情報変更演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップS603）。

【0353】

特定情報変更演出の実行を決定した場合（ステップS603；YES）、演出制御用CPU120は、初期キャラクタと、及び、特定情報変更演出時の選択肢となるキャラクタ（選択肢キャラクタ）とを決定する（ステップS604）。例えば、初期キャラクタは、ステップS170において、対応する設定キャラクタフラグがオンに設定されたキャラクタ等、現時点で対応する設定キャラクタフラグがオンになっているキャラクタである。つまり、言い換えれば、設定済キャラクタであるとも言える。一方、選択肢キャラクタは、現時点で対応する設定キャラクタフラグがオフになっているキャラクタの何れかである。初期キャラクタがキャラクタA、選択肢キャラクタがキャラクタB、C、Dの何れかである場合、演出制御用CPU120は、図28に示す決定割合に基づいて、キャラクタB、C、Dの何れかを選択肢キャラクタとして決定する。図27では、ハズレの変動パターンであるPA5-4は、決定割合が高い方からキャラクタB、キャラクタC、キャラクタDとなっている。一方、大当りの変動パターンであるPA5-4は、決定割合が高い方からキャラクタB、キャラクタC、キャラクタDとなっている。図28に示す選択肢キャラクタの決定割合の情報は、例えば、RAM122に記憶されている。

【0354】

再び、図26に戻って説明する。次に、演出制御用CPU120は、特定情報変更演出時において遊技者にスティックコントローラ31Aを操作することによるキャラクタの変更を促すための画像であるコントローラ画像の態様を決定する（ステップS605）。例えば、図29に示すように、コントローラ画像の態様は、第1態様としての点滅等のエフェクトが設定された画像と、第2態様としてのエフェクトが設定されていない画像とがあり、演出制御用CPU120は、図28に示す決定割合に基づいて、エフェクトありの態様とエフェクトなしの態様との何れかを選択肢キャラクタとして決定する。図27では、ハズレの変動パターンであるPA5-4は、エフェクトなしの決定割合がエフェクトありの決定割合よりも高く、大当りの変動パターンであるPA5-4は、エフェクトありの決定割合がエフェクトなしの決定割合よりも高くなっている。図27に示すコントローラ画像の態様の決定割合の情報は、例えば、RAM122に記憶されている。

【0355】

再び、図26に戻って説明する。次に、演出制御用CPU120は、特定情報変更演出実行時のステップアップ予告演出の態様を決定する（ステップS606）。例えば、上述した図25（b）に示すように、変動開始後のリーチ演出前期間において、4段階のステップアップ予告演出SU1、SU2、SU3、SU4の内のSU1が実行され、更に、SU2～SU4の期間において特定情報変更演出が実行されることが決定される。

【0356】

次に、演出制御用CPU120は、ステップS604で決定した初期キャラクタ及び選択肢キャラクタと、ステップS605で決定したコントローラ画像の態様と、ステップS606で決定した特定情報変更演出実行時のステップアップ予告演出の態様とに基づいて、特定情報変更演出実行時のステップアップ予告演出の演出制御パターンを設定する（ステップS607）。更に、演出制御用CPU120は、特定情報変更演出の実行決定の有

無を示す特定情報変更演出実行決定フラグをオンに設定する（ステップS608）。特定情報変更演出実行決定フラグは、例えば、RAM122に設定される。

【0357】

一方、特定情報変更演出を実行しない場合（ステップS603；NO）、演出制御用CPU120は、特定情報変更演出非実行時のキャラクタ、及び、当該キャラクタが登場するステップアップ予告演出の態様を決定する（ステップS609）。例えば、上述した図25（a）や後述する図34に示すように、変動開始後のリーチ演出前期間において、4段階のステップアップ予告演出SU1、SU2、SU3、SU4がこの順序で実行されることが決定される。また、例えば、演出制御用CPU120は、現時点で対応する設定キャラクタフラグがオンになっているキャラクタを決定し、そのキャラクタが登場するステップアップ予告演出の態様を決定する。

10

【0358】

次に、演出制御用CPU120は、ステップS609で決定した特定情報変更演出非実行時のステップアップ予告演出の態様に基づいて、特定情報変更演出非実行時のステップアップ予告演出の演出制御パターンを設定する（ステップS610）。

【0359】

次に、ステップS172の可変表示中演出処理において行われる、遊技者の操作に応じたキャラクタ設定処理と、リーチ演出時の制御処理とについて説明する。

【0360】

図30は、ステップS172の可変表示中演出処理において行われるキャラクタ設定処理の一例を示すフローチャートである。キャラクタ設定処理は、図25におけるステップアップ演出のSU1の終了後、リーチ演出開始前までの期間において実行される。演出制御用CPU120は、RAM122に設定された特定情報変更演出実行決定フラグがオンであるか否かを判定する（ステップS701）。特定情報変更演出実行決定フラグがオフである場合（ステップS701；NO）、演出制御用CPU120は、キャラクタ設定処理を終了する。

20

【0361】

一方、特定情報変更演出実行決定フラグがオンである場合（ステップS701；YES）、演出制御用CPU120は、キャラクタ変更操作有効期間であるか否かを判定する（ステップS702）。例えば、特定情報変更演出実行時のステップアップ予告演出の演出制御パターンには、キャラクタ変更操作有効期間の情報が設定されており、演出制御用CPU120は、この情報に基づいて、キャラクタ変更操作有効期間であるか否かを判定する。

30

【0362】

キャラクタ変更操作有効期間である場合には（ステップS702；YES）、演出制御用CPU120は、キャラクタを変更可能とする際に表示され、初期キャラクタと選択肢キャラクタとコントローラ画像とを含むキャラクタ選択画像を表示済みであるか否かを示すキャラクタ選択画像表示済みフラグがオンであるか否かを判定する（ステップS703）。キャラクタ選択画像表示済みフラグは、例えば、RAM122に設定されており、初期状態ではオフである。

40

【0363】

キャラクタ選択画像表示済みフラグがオフである場合（ステップS703；NO）、演出制御用CPU120は、キャラクタ選択画像を画像表示装置5に表示する制御を行う（ステップS704）。例えば、演出制御用CPU120は、特定情報変更演出実行時のステップアップ予告演出の演出制御パターンに基づいて、キャラクタ選択画像の映像信号（演出画像）を画像表示装置5に出力して画面上に表示させる制御を行う。

【0364】

次に、演出制御用CPU120は、キャラクタ選択画像表示済みフラグをオンに設定する（ステップS705）。

【0365】

50

一方、キャラクタ選択画像表示済みフラグがオンである場合（ステップS703；YES）、演出制御用CPU120は、スティックコントローラ31Aの操作信号に基づいて、遊技者によるキャラクタ変更のためのスティックコントローラ31Aの操作が行われたか否かを判定する（ステップS706）。

【0366】

遊技者によるキャラクタ変更のためのスティックコントローラ31Aの操作が行われた場合（ステップS706；YES）、演出制御用CPU120は、キャラクタ変更時の演出（変更演出）の画像を画像表示装置5に表示する制御を行う（ステップS707）。例えば、演出制御用CPU120は、特定情報変更演出実行時のステップアップ予告演出の演出制御パターンに基づいて、変更演出の映像信号（演出画像）を画像表示装置5に出力して画面上に表示させる制御を行う。

10

【0367】

次に、演出制御用CPU120は、変更前のキャラクタに対応する設定キャラクタフラグをオフに設定するとともに、変更後のキャラクタに対応する設定キャラクタフラグをオンに設定する（ステップS708）。

【0368】

ステップS708後、ステップS702においてキャラクタ変更操作有効期間中でないと判定された場合（ステップS702；NO）、ステップS706においてキャラクタ変更操作が行われていないと判定された場合（ステップS706；NO）の何れかにおいて、演出制御用CPU120は、キャラクタ変更操作有効期間が終了したか否かを判定する（ステップS709）。例えば、演出制御用CPU120は、特定情報変更演出実行時のステップアップ予告演出の演出制御パターンに設定されたキャラクタ変更操作有効期間の情報、具体的には、キャラクタ変更操作有効期間を計測するタイマの値が、所定値になった場合、キャラクタ変更操作有効期間が終了したと判定する。

20

【0369】

キャラクタ変更操作有効期間が終了していない場合（ステップS609；NO）、一連の動作が終了する。一方、キャラクタ変更操作有効期間が終了した場合（ステップS609；YES）、キャラクタ選択画像表示済みフラグをオフに設定する（ステップS710）。

【0370】

図31は、ステップS172の可変表示中演出処理において行われるリーチ演出制御処理の一例を示すフローチャートである。リーチ演出制御は、図25のリーチ演出開始時に実行される。演出制御用CPU120は、RAM122に設定された特定情報変更演出実行決定フラグがオンであるか否かを判定する（ステップS801）。

30

【0371】

特定情報変更演出実行決定フラグがオンである場合（ステップS801；YES）、演出制御用CPU120は、キャラクタ毎の設定キャラクタフラグのうち、オンになっている設定キャラクタフラグに対応するキャラクタが登場するスーパーリーチ演出の制御を行う（ステップS802）。例えば、演出制御用CPU120は、スーパーリーチ演出の演出制御パターンと、オンになっている設定キャラクタフラグに対応するキャラクタとに基づいて、当該キャラクタが登場するリーチ演出の画像の映像信号（演出画像）を画像表示装置5に出力して画面上に表示させる制御を行う。

40

【0372】

次に、演出制御用CPU120は、特定情報変更演出実行決定フラグをオフに設定する（ステップS803）。一方、特定情報変更演出実行決定フラグがオフである場合（ステップS801；NO）、演出制御用CPU120は、通常のリーチ演出制御を行う（ステップS804）。ここで、演出制御用CPU120は、特定情報変更演出実行決定フラグがオフである場合の各種のリーチ演出制御を行っており、例えば、特定情報変更演出が実行されなかった場合における、オンになっている設定キャラクタフラグに対応するキャラクタが登場するスーパーリーチ演出の制御も、ステップS804において行われる。

50

【0373】

図32、図33は、画像表示装置5における表示動作例を示す図である。具体的には、図32(A)の(a)～(d)、図33(A)の(e)～(g)は、画像表示装置5における各場面を時系列に並べたものである。図32(B)の(a)～(d)、図33(B)の(e)～(g)についても同様である。なお、図32、図33において画像表示装置5内の矢印「↓」は、飾り図柄が変動中であることを表している。また、図32(A)、図33(A)は、第1系統変化演出および第2系統変化演出の成功演出を表し、アクティブ表示変化演出の演出態様として、図23の(C)に示したアクティブ表示変化演出パターンAP12(変化有(太さ「極太」)、変化有(形状「星」))がセットされているものとする。図32(B)、図33(B)は、第1系統変化演出および第2系統変化演出の失敗演出を表し、アクティブ表示変化演出の演出態様として、図23の(C)に示したアクティブ表示変化演出パターンAP1(変化無(形状「球」)、変化無(太さ「通常」))がセットされているものとする。

10

【0374】

図32(A)の(a)は、アクティブ表示エリアAHAにアクティブ表示AH(当該可変表示を開始させるときに当該可変表示に対応する保留表示を所定のアクティブ表示エリアAHAに移動させたアクティブ表示、または、当該可変表示に対応するアクティブ表示に応じた情報を表す特別画像)が表示され、第1始動入賞記憶表示エリア5HLに保留表示H1、保留表示H2、及び、保留表示H3が表示されている場面である。

【0375】

20

図32(A)の(a)の場面では、アクティブ表示AHのアクティブ情報(アクティブ表示AHがアクティブ表示エリアAHAにアクティブ表示AHとして表示される直前の保留情報に対応する情報)の可変表示を開始させるときに、演出制御用CPU120は、主基板11から伝送された変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターン「PA2-1(非リーチ(ハズレ))」に基づいて、飾り図柄の変動を開始したのち、確定飾り図柄(「3」「9」「4」)が停止表示された状態である。

【0376】

図32(A)の(b)の場面は、演出制御用CPU120は、第1始動入賞記憶表示エリアに表示された保留表示H1に対応するアクティブ表示AHをアクティブ表示エリアAHAに表示し、保留表示H1に対応するアクティブ表示AHの可変表示を開始したときの一例である。

30

【0377】

図32(A)の(b)の場面は、演出制御用CPU120は、第1始動入賞記憶表示エリアに表示された保留表示H1に対応するアクティブ表示AHをアクティブ表示エリアAHAに表示し、保留表示H1に対応するアクティブ表示AHの可変表示を開始したときの一例である。例えば、図32(A)の(b)の場面において、アクティブ表示AHが第2系統変化演出を実行する変動であるとする。図32(A)の(c)は、図32(A)の(b)の場面において可変表示を開始した直後(例えば、図24のタイミング1)で第1系統変化演出および第2系統変化演出が実行されたときの一例である。図32(A)の(c)では、第1系統変化演出として画像表示装置5の右上部に3つの図形(星Z1、三角形Z2、五角形Z3)が図形群Y1として表示され、第2系統変化演出として画像表示装置5の左上部に「激熱」の文字が描画された矢Y2が表示されている。図32(B)の(a)～図32(B)の(c)も、図32(A)の(a)～図32(A)の(c)と同様である。つまり、図32(A)の(b)から図32(A)の(c)までと図32(B)の(b)から図32(B)の(c)までとが、第1系統変化演出および第2系統変化演出における成功演出と失敗演出とで共通で実行される共通演出である。

40

【0378】

そして、図32(A)の(d)の場面は、図32(A)の(c)の場面において表示された第1系統変化演出である図形群Y1が画像表示装置5の下部に向けて移動しながら三角形Z2が消滅し、星Z1と五角形Z3が移動を続けている。また、図32(A)の(c)

50

）の場面において表示された第2系統変化演出である矢Y2が画像表示装置5の下部に向けて移動して、アクティブ表示枠AHWに衝突している場面である。そして、図33（A）の（e）の場面では、図32（A）の（d）の場面においてアクティブ表示枠AHWに矢Y2が衝突した後、アクティブ表示枠AHWの線の太さが「極太」の表示態様として変化している。また、図32（A）の（e）の場面では、図32（A）の（d）の場面からさらに第1系統変化演出である図形群Y1が画像表示装置5の下部に向けて移動し、図形群Y1を構成する星Z1と五角形Z3とのうち、五角形Z3が消滅し、星Z1のみが移動を続けている場面である。

【0379】

そして、図33（A）の（f）の場面は、図33（A）の（e）の場面において表示された第1系統変化演出である図形群Y1で消滅することなく残った星Z1が画像表示装置5の下部に向けてさらに移動して、アクティブ表示AHに衝突している場面である。図33（A）の（g）の場面では、図33（A）の（f）の場面においてアクティブ表示AHに図形群Y1で消滅することなく残った星Z1が衝突した後、アクティブ表示AHの表示形状が「星」に変化した表示態様で表示されている。そして、図33（A）の（g）の場面において、飾り図柄表示エリア5Lの飾り図柄および飾り図柄表示エリア5Rの飾り図柄がリーチ態様となっている場面である。

【0380】

一方、図32（B）の（d）の場面では、図32（B）の（c）の場面において表示された第2系統変化演出である矢Y2が画像表示装置5の下部に向けて移動して、アクティブ表示枠AHWに衝突することなく画像表示装置5の下部に移動している場面である。また、図32（B）の（e）の場面では、図32（B）の（d）の場面からさらに第1系統変化演出である図形群Y1が画像表示装置5の下部に向けて移動し、図形群Y1を構成する星Z1と五角形Z3とのうち、五角形Z3が消滅し、星Z1のみが移動を続けている場面である。そして、図33（B）の（f）の場面は、図32（B）の（e）の場面において表示された第1系統変化演出である図形群Y1で消滅することなく残った星Z1が画像表示装置5の下部に向けてさらに移動するが、アクティブ表示AHに衝突する前に消滅している場面である。図33（B）の（g）の場面では、図33（B）の（f）の場面においてアクティブ表示AHに図形群Y1で消滅することなく残った星Z1が衝突せずに消滅したため、アクティブ表示AHの表示形状が「球」のままの表示態様で表示されている。また、図33（B）の（g）の場面において、飾り図柄表示エリア5Lの飾り図柄および飾り図柄表示エリア5Rの飾り図柄がリーチ態様となっている場面である。

【0381】

図34、図35は、画像表示装置5における表示動作例を示す図である。図34は、特定情報変更演出が実行されない従来の特定演出時の表示動作例である。図34の（a）～（e）は、画像表示装置5における各場面を時系列に並べたものである。

【0382】

図34の（a）の場面では、変動開始後において、キャラクタAの画像900Aが表示される。図34（b）の場面では、キャラクタAの画像900Aとともに、キャラクタAが取り出したタオルの画像902が現れる。更に、図34（c）の場面では、キャラクタAがタオルを投げつけた状態の画像（キャラクタAの画像900A及びタオルの画像902）が表示され、図34（d）の場面では、タオルの画像902が画面に広がる。更に、図34（e）の場面では、指でVサインを作ったキャラクタAの画像900Aが表示される。

【0383】

一方、図35は、特定情報変更演出が実行される本実施形態の特定演出時の表示動作例である。図35の（a）～（f）は、画像表示装置5における各場面を時系列に並べたものである。

【0384】

図35の（a）の場面では、変動開始後において、ステップアップ予告演出のSU1と

して初期キャラクタであるキャラクタAの画像900Aが表示される。そして、特定情報変更演出が実行されない場合には、図35(b)の場面となり、キャラクタAの画像900Aとともに、キャラクタAが取り出したタオルの画像902が現れる。その後は、図34(c)以降の表示となる。

【0385】

一方、特定情報変更演出が実行される場合には、図35(c)の場面となり、キャラクタAの画像900Aとともに、キャラクタAが取り出したスティックコントローラの画像903が現れる。更に、図35(d)の場面では、キャラクタ選択画像が表示される。キャラクタ選択画像には、初期キャラクタAの画像910Aと、選択肢キャラクタBの画像910Bと、コントローラの画像904とが含まれる。図35(d)の場面では、初期キャラクタであるキャラクタAの画像910Aは、周囲が光るエフェクトが設定された状態となっている。

10

【0386】

その後、遊技者がスティックコントローラ31Aを操作して、キャラクタAをキャラクタBに変更する操作を行うと、図35(e)の場面となり、初期キャラクタであるキャラクタAの画像910Aは、エフェクトが設定されていない状態となり、選択肢キャラクタであるキャラクタBの画像910Bは、周囲が光るエフェクトが設定された状態となっている。

【0387】

その後、キャラクタ操作変更期間が終了し、リーチ演出が開始されるときに、図35(f)の場面となり、変更後のキャラクタBの画像910Bと、変更完了を示す文字の画像920とが表示される。

20

【0388】

(変形例1)

なお、上述した第1系統変化演出や第2系統変化演出においても特定情報変更演出が実行されるようにしてもよく、更には、一の可変表示の開始時と特定情報変更演出の実行後とにおいて、第1系統変化演出の場合には、アクティブ表示に変更後のキャラクタが作用して表示態様が変化したり、第2系統変化演出では、アクティブ表示枠に変更後のキャラクタが作用してアクティブ表示枠の線の太さが変化したり、第1系統変化演出と第2系統変化演出とを両方実行してアクティブ表示やアクティブ表示枠などの表示態様が変化する演出などが実行されるようにしてもよい。

30

【0389】

(変形例2)

なお、保留表示の表示態様は、図20に示すような大当りに対する期待度を表す表示態様でなくてもよく、通常(デフォルト、初期色)の表示態様である通常態様と、通常態様とは異なる特殊態様と、通常態様および特殊態様とは異なる態様である第1特別態様と第2特別態様とを含んでもよい。図36、図37、図38を参照して詳述する。

【0390】

例えば、図20に示した保留表示の表示態様の決定割合の代わりに、図36に示す保留表示の表示態様の決定割合の他の設定例を用いてもよい。図36は、保留表示の表示態様の決定割合の他の設定例を示す図である。なお、ROM121には、変動カテゴリに応じた7種類の保留表示態様決定テーブルが記憶されていてもよい。図36(A)は、上述の7種類のうち、変動カテゴリ「PA1(短縮・非リーチハズレ)」、又は、変動カテゴリ「PA2(非リーチ(ハズレ))」であるときに選択される保留表示態様決定テーブルによる保留表示の表示態様の決定割合の設定例(H-TBL1)である。図36(B)は、上述の7種類のうち、変動カテゴリ「PA3(ノーマルリーチ(ハズレ))」であるときに選択される保留表示態様決定テーブルによる保留表示の表示態様の決定割合の設定例(H-TBL2)である。図36(C)は、上述の7種類のうち、変動カテゴリ「PA4(スーパーリーチα(ハズレ))」であるときに選択される保留表示態様決定テーブルによる保留表示の表示態様の決定割合の設定例(H-TBL3)である。

40

50

【0391】

図36(D)は、上述の7種類のうち、変動カテゴリ「PA5(スーパーリーチβ(ハズレ))」であるときに選択される保留表示態様決定テーブルによる保留表示の表示態様の決定割合の設定例(H-TBL4)である。図36(E)は、上述の7種類のうち、変動カテゴリ「PB3(ノーマルリーチ(大当り))」であるときに選択される保留表示態様決定テーブルによる保留表示の表示態様の決定割合の設定例(H-TBL5)である。図36(F)は、上述の7種類のうち、変動カテゴリ「PB4(スーパーリーチα(大当たり))」であるときに選択される保留表示態様決定テーブルによる保留表示の表示態様の決定割合の設定例(H-TBL6)である。図36(G)は、上述の7種類のうち、変動カテゴリ「PB5(スーパーリーチβ(大当たり))」であるときに選択される保留表示態様決定テーブルによる保留表示の表示態様の決定割合の設定例(H-TBL7)である。

10

【0392】

図36と図20とを比較すると、図20における各保留表示態様決定テーブルにおける「白色」に対する決定割合の一部が、図36では、「灰色」に割り当てられている点異なる。具体的には、各保留表示態様決定テーブルにおける「白色」における決定割合を、図36の各保留表示態様決定テーブルにおける「白色」に対する決定割合と「灰色」に対する決定割合とが4:1となるように決定割合が割り当てられた設定例である。この設定例では、「白色」は通常態様の表示態様(通常態様)であり、「灰色」は通常態様とは異なる特殊態様である。特殊態様とは、通常態様と大当りに対する期待度は同じであるが、「灰色」の保留表示がアクティブ表示となったときに、アクティブ表示の表示態様を変化させるアクティブ表示変化演出を実行する割合が高いことを表す表示態様である。

20

【0393】

また、当該設定例には、通常態様および特殊態様とは異なり、大当りに対する期待度が異なる(例えば、通常態様および特殊態様よりも大当りに対する期待度が高い)第1特別態様である青色や、通常態様および特殊態様とは異なり、大当りに対する期待度が異なる(例えば、第1特別態様よりも大当りに対する期待度が高い)第2特別態様である黄色や、通常態様および特殊態様とは異なり、大当りに対する期待度が異なる(例えば、第2特別態様よりも大当りに対する期待度が高い)第3特別態様である赤色なども含まれてもよい。

30

【0394】

例えば、第1保留演出決定処理(ステップS160)において、演出制御用CPU120は、主基板11から伝送された変動カテゴリコマンドにより指定された変動カテゴリに基づいて、図36に示した複数の保留表示態様決定テーブルの中から使用する保留表示態様決定テーブルを選択し、選択した保留表示態様決定テーブルと保留表示の表示態様決定用の乱数値MR6とに基づいて、第1始動入賞記憶表示エリア5HLに追加表示させる保留表示の表示態様(追加時表示態様)を決定すればよい。

【0395】

そして、第1保留演出決定処理(ステップS160)を実行した後は、演出制御用CPU120は、第1保留演出決定処理の決定結果に基づいて第1保留演出決定処理の決定内容を記憶する(ステップS161)。具体的には、例えば、演出制御用CPU120は、第1保留演出決定処理において保留表示の表示態様を、第1始動入賞時受信コマンドバッファ194Aにおける当該第1始動入賞のバッファ番号に対応する第1先読予告バッファ194Cのバッファ番号に対応付けて、第1保留演出決定処理の決定内容(追加時表示態様)を記憶する。

40

【0396】

そして、ステップS161の処理を実行した後は、演出制御用CPU120は、第1保留演出決定処理(ステップS160)において決定した保留表示の表示態様(第1始動入賞時受信コマンドバッファ194Aにおける当該第1始動入賞のバッファ番号に対応する第1先読予告バッファ194Cのバッファ番号に対応付けて記憶された追加時表示態様

50

）に基づいて、第1始動入賞記憶表示エリア5HLに新たな保留表示を追加する第1保留追加処理を実行する（ステップS162）。より詳細には、演出制御用CPU120は、上述の第1先読予告バッファ194Cのバッファ番号に対応付けて記憶された追加時表示態様による保留表示を第1始動入賞記憶表示エリア5HLに表示させる演出制御パターンを使用パターンとしてセットするとともに、セットされた演出制御パターンに含まれる、表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部123のVDP等に対して伝送させることなどにより、第1保留演出決定処理において決定した追加時表示態様による保留表示を第1始動入賞記憶表示エリア5HLに追加する。

【0397】

そして、図21の演出実行設定処理におけるステップS532の処理において、当該変動に対応するアクティブ表示に対するアクティブ表示変化演出を実行するか否かを決定する処理や、アクティブ表示変化演出を実行する場合、どのアクティブ表示変化演出を実行するかを決定する処理、当該アクティブ表示変化演出を実行するアクティブ表示（変動）である場合には、実行するアクティブ表示変化演出の演出態様を決定する処理や、当該変動におけるアクティブ表示変化演出を実行するタイミングを決定する処理や、アクティブ表示変化演出の選択結果に基づいて演出制御パターンを設定（又は、再設定）する処理などを実行する。

【0398】

ここで、演出実行設定処理（ステップS532）について詳述する。まず、当該変動に対応するアクティブ表示に対するアクティブ表示変化演出を実行するか否かを決定する処理、およびアクティブ表示変化演出を実行する場合、どのアクティブ表示変化演出を実行するかを決定する処理について説明する。図36に示す保留表示の表示態様の決定割合を用いる場合には、図22に示したアクティブ表示変化演出実行有無決定テーブルの代わりに図37に示すアクティブ表示変化演出実行有無決定テーブルを用いればよい。ここで、図22に示したアクティブ表示変化演出実行有無決定テーブルによる決定割合の設定例と図37に示すアクティブ表示変化演出実行有無決定テーブルによる決定割合の設定例とは、当該変動に対応するアクティブ表示の表示態様が特殊態様であるか否かによって、別のアクティブ表示変化演出実行有無決定テーブルによる決定割合の設定例を参照する点異なる。

【0399】

図37は、アクティブ表示変化演出実行有無決定テーブルによる決定割合の他の設定例を示す図である。具体的には、図37（A）は、当該変動に対応するアクティブ表示の表示態様が特殊態様（灰色）でない場合に参照されるアクティブ表示変化演出実行有無決定テーブルによる決定割合の設定例であり、図37（B）は、当該変動に対応するアクティブ表示の表示態様が特殊態様（灰色）である場合に参照されるアクティブ表示変化演出実行有無決定テーブルによる決定割合の設定例である。図37（A）、図37（B）に示すそれぞれの設定例は、図22に示した設定例と同様にアクティブ表示変化演出を実行するか否かや、アクティブ表示変化演出を実行するときのアクティブ表示変化演出の演出態様の決定割合の設定例である。図37（A）、図37（B）に示すそれぞれの設定例は、アクティブ表示変化演出実行有無決定テーブルには、アクティブ表示変化演出の実行有無決定用の乱数値MR7（非図示）と比較される数値（決定値）が、「実行有」と、「実行無」との夫々に、図37（A）、図37（B）のそれぞれに示すような決定割合で割り当てられている。また、このアクティブ表示変化演出実行有無決定テーブルの「実行有」には、アクティブ表示変化演出実行有無決定用の乱数値MR7（非図示）と比較される数値（決定値）が、「第1系統変化演出」と、「第2系統変化演出」と、「第1系統変化演出および第2系統変化演出」とのそれぞれに、図37（A）、図37（B）のそれぞれに示すような決定割合で割り当てられている。

【0400】

なお、「実行有」「第1系統変化演出」は、第1系統変化演出をアクティブ表示変化演出として行う旨を表し、「実行有」「第2系統変化演出」は、第2系統変化演出をアクテ

10

20

30

40

50

ィブ表示変化演出として行う旨を表し、「実行有」「第1系統変化演出および第2系統変化演出」は、第1系統変化演出と第2系統変化演出との両方の変化演出をアクティブ表示変化演出として行う旨を表す。また、「実行無」は、アクティブ表示変化演出を行わない旨を表している。また、変動パターン1-Xは、図5に示す変動パターンPA1-1を表し、変動パターンPA2-Xは、図5に示す変動パターンPA2-1、PA2-2、PA2-3のいずれかを表し、変動パターンPA3-Xは、図5に示す変動パターンPA3-1、PA3-2のいずれかを表し、変動パターンPA4は、図5に示す変動パターンPA4-1、PA4-2、PA4-3、PA4-4のいずれかを表す。変動パターンPA5-X、PB4-X、PB5-Xについても同様である。

【0401】

図37によれば、変動パターン指定コマンドによって指定された当該変動（当該可変表示）の変動パターン（可変表示パターン）が、変動パターンPA1-X、PA2-Xである場合、「実行無」が100%であり、第1系統変化演出、第2系統変化演出、第1系統変化演出および第2系統変化演出のいずれも実行しないことを表している。また、アクティブ表示変化演出を実行する場合（図37（A）、図37（B）の「実行有」の場合）、熱いリーチ（例えば、スーパーリーチ）となるときは、熱くないリーチ（例えばノーマルリーチ）となるときと比べて、第2系統変化演出よりも第1系統変化演出が実行される割合が高くなっている。また、変動パターンが「大当たり」となるときは、「ハズレ」となるときと比べて、第2系統変化演出よりも第1系統変化演出が実行される割合が高くなっている。また、熱いリーチ（例えば、スーパーリーチ）となるときは、熱くないリーチ（例えばノーマルリーチ）となるときと比べて、第1系統変化演出および第2系統変化演出の両方が実行される割合が高くなっている。また、変動パターンが「大当たり」となるときは、「ハズレ」となるときと比べて、第1系統変化演出および第2系統変化演出の両方が実行される割合が高くなっている。

【0402】

また、当該変動に対応するアクティブ表示が特殊態様であるか否かによって、アクティブ表示変化演出の実行有無の決定割合がことなり、当該変動に対応するアクティブ表示が特殊態様である場合は、当該変動に対応するアクティブ表示が特殊態様でない場合と比べてアクティブ表示変化演出が実行される決定割合が高くなっている。また、図22に示すような特殊態様を考慮しない場合と、図37（A）に示すような特殊態様を考慮し、当該変動に対応するアクティブ表示が特殊態様でない場合と、図37（B）に示すような特殊態様を考慮し、当該変動に対応するアクティブ表示が特殊態様である場合と、のそれぞれとを比較すると、図37（A）に示すアクティブ表示変化演出実行有無決定テーブルによる決定割合、図22に示すアクティブ表示変化演出実行有無決定テーブルによる決定割合、図37（B）に示すアクティブ表示変化演出実行有無決定テーブルによる決定割合の順にアクティブ表示変化演出が実行される決定割合が高くなっている。

【0403】

すなわち、演出実行設定処理（ステップS532）において、演出制御用CPU120は、アクティブ表示変化演出実行有無決定テーブルとアクティブ表示変化演出の実行有無決定用の乱数値MR7と、変動パターン指定コマンドによって指定された当該変動（当該可変表示）の変動パターン（可変表示パターン）とによって、アクティブ表示変化演出を実行するか否か、アクティブ表示変化演出を実行する場合には、複数のアクティブ表示変化演出の演出態様のうち、いずれのアクティブ表示変化演出を実行するかを決定する。

【0404】

なお、演出制御用CPU120は、先ずアクティブ表示変化演出の実行有無を決定し、「実行有」と決定したときには「第1系統変化演出」か「第2系統変化演出」か「第1系統変化演出および第2系統変化演出」の何れかを決定してもよい。

【0405】

なお、第1系統変化演出として表示する図形群Y1は、図形群Y1を構成する図形の組み合わせによって、大当たりに対する期待度が変化するように決定してもよい。図38を参

照して詳述する。

【0406】

図38は、第1系統変化演出実行時の第1系統詳細パターン決定テーブルによる決定割合の設定例を示す図である。図38に示すそれぞれの設定例では、第1系統変化演出の第1系統詳細パターン決定テーブルには、例えば三角形、五角形、星の3つの図形の組み合わせに応じた10種類の第1系統詳細パターンSHP1～SHP10が含まれる。この第1系統詳細パターンは、第1系統変化演出のみを実行する場合（図23（A）のアクティブ表示変化演出パターンBP1～BP4のいずれかに決定された場合）、および第1系統変化演出と第2系統変化演出との両方を実行する場合（図23（C）のアクティブ表示変化演出パターンAP1～AP12のいずれかに決定された場合）に参照される。

10

【0407】

この第1系統詳細パターンは、第1系統詳細パターン決定用の乱数値MR8（非図示）と比較される数値（決定値）が、アクティブ表示変化演出パターンによって、図38に示すような決定割合で割り当てられている。

【0408】

なお、ROM121には、図23に示した16種類のアクティブ表示変化演出パターンに応じた10種類の第1系統変化演出の演出態様としての第1系統詳細パターンが記憶されているものとする。

【0409】

図38において、第1系統詳細パターン「SHP1」は、図形群Y1を構成する3つの図形が全て三角形で構成されるときに演出パターンである。図示する例によれば、AP1～AP3およびBP1は、図23において熱くないリーチ（例えば、ノーマルリーチ）となるとときに決定される決定割合が高く、熱くないリーチ（例えば、ノーマルリーチ）となるとときは、熱いリーチ（例えば、スーパーリーチ）となるとときと比べて、第1系統詳細パターンSHP1に決定される決定割合が高くなっている。また、図23において決定されたアクティブ表示変化演出パターンによって、当該変動に対応するアクティブ表示の表示態様が決定されており、決定された当該変動に対応するアクティブ表示の表示態様となり得る第1系統詳細パターンが決定される。

20

【0410】

同様に、第1系統詳細パターン「SHP2」は、図形群Y1を構成する3つの図形が五角形、三角形、三角形で構成されるときに演出パターンであり、第1系統詳細パターン「SHP3」は、図形群Y1を構成する3つの図形が五角形、五角形、三角形で構成されるときに演出パターンであり、第1系統詳細パターン「SHP4」は、図形群Y1を構成する3つの図形が五角形、五角形、五角形で構成されるときに演出パターンであり、第1系統詳細パターン「SHP5」は、図形群Y1を構成する3つの図形が星、三角形、三角形で構成されるときに演出パターンであり、第1系統詳細パターン「SHP6」は、図形群Y1を構成する3つの図形が星、五角形、三角形で構成されるときに演出パターンであり、第1系統詳細パターン「SHP7」は、図形群Y1を構成する3つの図形が星、五角形、五角形で構成されるときに演出パターンであり、第1系統詳細パターン「SHP8」は、図形群Y1を構成する3つの図形が星、星、三角形、三角形で構成されるときに演出パターンであり、第1系統詳細パターン「SHP9」は、図形群Y1を構成する3つの図形が星、星、五角形で構成されるときに演出パターンであり、第1系統詳細パターン「SHP10」は、図形群Y1を構成する3つの図形の全てが星で構成されるときに演出パターンである。図示する例によれば、図形群Y1を構成する図形の組み合わせによって、成功演出が実行され得る期待度が異なる。

30

40

【0411】

なお、図36、図37に示すように特殊態様を考慮する場合において、特殊態様で表示される保留表示に対応するアクティブ表示に対してアクティブ表示変化演出を実行するときに、上述した共通演出を、成功演出と失敗演出とを示唆する示唆演出として実行してもよいし、特殊態様で表示される保留表示に対応するアクティブ表示に対するアクティブ表

50

示変化演出を示唆する示唆演出（例えば、成功演出と失敗演出とで共通で実行される共通演出を示唆する示唆演出）を同じまたは異なる態様で実行するようにしてもよい。なお、図36、図37に示すように特殊態様を考慮する場合において、アクティブ表示に対するアクティブ表示変化演出について説明したが、始動入賞記憶表示エリア5Hに表示された保留表示の表示態様が特別態様である場合に、特別態様で表示される保留表示に対してアクティブ表示変化演出と同様または異なる演出態様で実行される保留変化演出を実行してもよい。

【0412】

なお、図38において、当初表示（組み合わせ）によって構成される図形群Y1のうち、共通演出において消去する図形を期待度が低いアクティブ表示の表示態様となる図形から消去するようにしてもよい。例えば、成功演出として第1系統詳細パターンSH P6が決定された場合、「星」、「五角形」、「三角形」の3つの図形から構成される図形群のうち成功演出が実行された後の表示態様となる図形（例えば、「五角形」）以外の2つのうち、期待度が低い図形（例えば、「三角形」）を最初に消去し、次に期待度が低い図形（例えば、「星」）を消去するようにしてもよし、失敗演出である場合には、「星」、「五角形」、「三角形」の3つの図形から構成される図形群のうち「三角形」「五角形」、「星」の順に消去するようにしてもよい。

【0413】

以上、上記実施形態による遊技機1は、設定キャラクタフラグに基づいて実行されるスーパーリーチ演出である特定演出が実行可能であるとともに、変動開始後に、大当たりとなるか否かを示唆する示唆演出であるステップアップ予告演出が実行された後に、遊技者によるスティックコントローラ31Aの操作の検出に応じて、キャラクタを変更することが可能な特定情報変更演出を実行することが可能である。この際、図27に示す決定割合を用いることにより、ハズレの場合には、特定情報変更演出が実行される割合が低く、大当たりの場合には、特定情報変更演出が実行される割合が高くなる。

【0414】

このような構成によれば、大当たりとなる可能性に応じて特定情報変更演出が実行されることになるため、興趣を向上させることができる。また、変動中にキャラクタがいつでも変更可能であると、複数種類の予告が重なることによる画像のレイヤ数（重なり数）が多い場合等には処理負担が増加するが、本実施形態では、変動開始後であって、ステップアップ予告演出のSU1が実行された後にキャラクタが変更されるため、予告同士が重ならないタイミングとなることにより、画像のレイヤ数を減らし、更には、処理負担を軽減することが可能となる。また、従来からある技術としては、変動していないときでも演出画像の背景を変更可能なものもあるが、変動していないときは遊技者が変更可能であることに気づかないことが多く、結果的に変更されないことも多いが、本実施形態では、変動開始後の遊技者が注目するタイミングで特定情報変更演出が実行されるため、遊技者の行動を踏まえた適切なタイミングでの特定情報変更演出が可能となる。

【0415】

また、遊技機1では、ステップアップ予告演出の一部であるSU1が実行された後に、特定情報変更演出が実行される。このような構成によれば、ステップアップ予告演出の一部が実行されて、遊技者が大当たりとなる可能性を認識した後に、特定情報変更演出が実行されることになるため、興趣を向上させることができる。

【0416】

また、遊技機1では、初期キャラクタとしてキャラクタAが設定され、選択肢キャラクタとして、キャラクタA以外のキャラクタB、C、Dの何れかが設定される。このような構成によれば、選択肢キャラクタは1つに設定されるため、複数設定される場合と比較して、限られた可変表示の期間内に遊技者がキャラクタを変更することについての確実性を向上させることができる。

【0417】

また、遊技機1では、図28に示す決定割合を用いることにより、大当たりか否かに応じ

て、各選択肢キャラクタの決定割合が異なる。このような構成によれば、遊技者に選択肢キャラクタがどれになるかについて注目させることができる。

【0418】

また、遊技機1では、遊技者に対して、キャラクタの変更を促すコントローラ画像が表示されるが、この際、図29に示す決定割合を用いることにより、ハズレである場合には、コントローラ画像にエフェクトが設定される割合が低く、大当たりである場合には、コントローラ画像にエフェクトが設定される割合が高くなっている。このような構成によれば、遊技者にコントローラ画像の態様を注目させることができる。

【0419】

また、遊技機1では、特定情報変更演出の実行前に特定演出としてのステップアップ予告演出の態様（キャラクタ）が決定され、その態様であるキャラクタを、特定情報変更演出を実行した後の変更後のキャラクタに応じてスーパーリーチ演出の制御が行われる。このような構成によれば、特定情報変更演出が実行された後の演出であるリーチ演出においても態様の変化、具体的には、変更後のキャラクタが現れることになり、興趣を向上させることができる。

【0420】

また、遊技機1では、遊技領域に設けられた始動領域（例えば、第1始動入賞口、第2始動入賞口等）を遊技媒体が通過した後に、可変表示（例えば、特図の可変表示、飾り図柄の可変表示、特図及び飾り図柄の可変表示など）の開始を許容する開始条件の成立に基づいて識別情報の可変表示を実行して表示結果（例えば、確定飾り図柄、確定特別図柄等）を導出表示する可変表示手段に特定表示結果が導出表示されたときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば、大当たり遊技状態等）に制御する遊技機（例えば、遊技機1など）であって、遊技媒体が前記始動領域を通過したが可変表示の開始条件が成立していない識別情報の可変表示について、所定の上限数を限度に保留情報を記憶する保留記憶手段（例えば、第1特図保留記憶部151A、第2特図保留記憶部151B、第1始動入賞時受信コマンドバッファ194A、第2始動入賞時受信コマンドバッファ194B等）と、前記保留記憶手段に記憶されている保留情報の各々に対して所定の表示態様で保留表示を行う保留表示手段（例えば、ステップS162の第1保留追加処理において第1始動入賞記憶表示エリア5HLに保留表示を追加する処理や、ステップS165の第2保留追加処理において第2始動入賞記憶表示エリア5HRに保留表示を追加する処理など）と、可変表示の開始条件が成立したことに基づいて、当該可変表示に対応する保留表示に応じた消化時表示を含む情報を表した特別画像（例えば、当該可変表示に対応する保留表示を所定のアクティブ表示エリアAHAに移動させたアクティブ表示、または、当該可変表示に対応するアクティブ表示に応じた情報を表す特別画像など）を所定領域（例えば、アクティブ表示エリアAHAは、例えば画像表示装置5の中央下部に設けられる。このアクティブ表示エリアAHAには、少なくともアクティブ表示AHが表示され、当該アクティブ表示AHの他にこのアクティブ表示AHを囲うアクティブ表示枠AHWやアクティブ表示枠AHWを含む所定の範囲を含む領域など）に表示する特別画像表示手段と、識別情報の可変表示の実行中に、前記特別画像の表示態様を変化させるときと、前記特別画像の表示態様を変化させないときとで共通で実行される共通演出（例えば、第1系統変化演出において、図形群Y1がアクティブ表示に衝突する前までの演出や、第2系統変化演出において、矢Y2がアクティブ表示を囲うアクティブ表示枠に衝突するまでの演出など）と、当該共通演出を実行した後に前記特別画像の表示態様を変化させる成功演出（例えば、第1系統変化演出において、アクティブ表示に図形群Y1のいずれかの形状「星」の図形が衝突して星の表示態様に変化する演出や、第2系統変化演出において、アクティブ表示枠に矢Y2が衝突してアクティブ表示枠の線の太さが変化する演出や、これらの第1系統変化演出と第2系統変化演出とを両方実行してアクティブ表示やアクティブ表示枠などの表示態様を変化させる演出など）または前記特別画像の表示態様を変化させない失敗演出（例えば、第1系統変化演出において、アクティブ表示に図形群Y1のいずれかの形状「星」の図形が衝突する前に消滅してアクティブ表示の表示態様を変化させない演出や、第2系統

10

20

30

40

50

変化演出において、アクティブ表示枠に矢 Y 2 が衝突する前に矢 Y 2 が消滅して、アクティブ表示枠の線の太さが変化させない演出や、これらの第 1 系統変化演出と第 2 系統変化演出とを両方実行してアクティブ表示またはアクティブ表示枠の一方または両方の表示態様を変化させない演出など）とを実行可能な演出実行手段と、を備え、識別情報の可変表示の実行中における複数タイミングのうち、いずれのタイミングで前記共通演出を実行するかに応じて、前記成功演出を実行する割合が異なる。

【0421】

このような構成によれば、遊技機は、当該可変表示に対応する保留表示に応じた消化時表示を含む情報を表した特別画像の表示態様を変化するかを煽る共通演出の実行タイミングに注目させることができる。また、遊技機は、実行タイミングに注目させることにより、遊技者の期待感を向上させることができる。

10

【0422】

また、遊技機 1 では、第 1 系統変化演出や第 2 系統変化演出においても特定情報変更演出が実行され、更には、一の可変表示の開始時と特定情報変更演出の実行後とにおいて、第 1 系統変化演出の場合には、アクティブ表示に変更後のキャラクタが作用して表示態様が変わったり、第 2 系統変化演出では、アクティブ表示枠に変更後のキャラクタが作用してアクティブ表示枠の線の太さが変わったり、第 1 系統変化演出と第 2 系統変化演出とを両方実行してアクティブ表示やアクティブ表示枠などの表示態様が変わる演出などが実行される。このような構成によれば、遊技者の選択に応じたキャラクタが現れる第 1 系統変化演出や第 2 系統変化演出が実行され、興趣を向上させることができる。

20

【0423】

また、遊技機 1 において、前記共通演出が実行され得る複数のタイミングは、前記特定表示結果の一部を構成するリーチ表示態様が表示される前後を含んでもよい。

【0424】

このような構成によれば、遊技機は、リーチ表示態様が表示される前後（リーチ成立の前後）にわたって遊技者の期待感を向上させることができる。

【0425】

また、遊技機 1 において、前記共通演出は、実行中の識別情報の可変表示の第 1 のタイミングで実行される場合よりも当該可変表示の前記第 1 のタイミングよりも後の第 2 のタイミングで実行される場合の方が、前記成功演出が実行される割合が高くてもよい。

30

【0426】

このような構成によれば、実行中の識別情報の可変表示の前半から後半までの、より長い期間にわたって、遊技者の期待感を向上させることができる。

【0427】

また、遊技機 1 において、特定表示結果とするか否かを可変表示の表示結果を導出表示する以前に決定する事前決定手段（例えば、CPU 103 によるステップ S 412 の処理において、特図表示結果と保留記憶数とに基づいて、図 15 に示す複数の変動カテゴリ決定テーブルの中から使用する変動カテゴリ決定テーブルを選択し、選択した変動カテゴリ決定テーブルと変動カテゴリ決定用の乱数値 MR 3 とに基づいて変動カテゴリを判定する処理、ステップ S 220 の入賞時乱数値判定処理において、特図表示結果や大当たり種別を決定する処理等）と、前記事前決定手段の決定前に、前記保留記憶手段に記憶されている前記保留情報に基づく可変表示の表示結果が特定表示結果となるか否かを判定する特定判定手段（例えば、ステップ S 110 の特別図柄通常処理における、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当たり」又は「小当たり」とするか否かを、その可変表示結果が導出表示される以前に決定する処理など）と、前記特定判定手段の判定対象となった保留情報に対応する保留表示を複数種類のうちのいずれかの表示態様で表示する保留予告演出を実行可能な演出実行手段と、保留表示の表示態様が変わるか否かを示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、を備え、保留表示の表示態様は、通常態様と、前記通常態様とは異なる特殊態様と、前記通常態様および前記特殊態様とは異なる態様である第 1 特別態様と第 2 特別態様とを含み、前記演出実行手段は、前記特定判定手段の判定結果に応じて

40

50

、異なる割合で当該特定判定手段の判定対象となった保留情報に対応する保留表示を前記第1特別態様または前記第2特別態様で表示するものであって、また、複数タイミングで保留表示を前記第1特別態様または前記第2特別態様に変化させて表示することが可能であり、前記示唆演出実行手段は、保留表示が前記特殊態様で表示されているときには、保留表示が前記特殊態様で表示されていないときよりも高い頻度で示唆演出を実行してもよい。

【0428】

このような構成によれば、保留表示の表示態様を特殊態様で表示している場合は、示唆演出の実行頻度を高めることができるため、遊技者の期待感を高めることができる。

【0429】

なお、上記説明では、アクティブ表示に対するアクティブ表示変化演出について説明したが、始動入賞記憶表示エリア5Hに表示される保留表示に対してアクティブ表示変化演出と同様の演出態様である保留変化演出を実行してもよい。

【0430】

また、図36、図37に示すように保留表示が特殊態様で表示された後に、上述した共通演出を、成功演出と失敗演出とを示唆する示唆演出として実行する実行割合が異なるように、例えば、高くなるようにしてもよいし、保留表示が特殊態様で表示された後に、保留表示に対応するアクティブ表示に対するアクティブ表示変化演出を示唆する示唆演出（例えば、成功演出と失敗演出とで共通で実行される共通演出を示唆する示唆演出）を同じまたは異なる態様で実行する実行割合が異なるように、例えば、高くなるようにしてもよい。なお、図36、図37に示すような始動入賞記憶表示エリア5Hに表示された保留表示の表示態様が特別態様である場合に、特別態様で表示される保留表示に対してアクティブ表示変化演出と同様または異なる演出態様で実行される保留変化演出を実行する実行割合が異なるように、例えば、高くなるようにしてもよい。

【0431】

なお、上記説明では、アクティブ表示変化演出などの主予告演出について説明したが、この主予告演出に影響しない場合には、他の主予告演出や先読予告演出などの予告演出を同じ変動で実行するようにしてもよいし、他の主予告演出や先読予告演出などの予告演出に影響しない場合には、この主予告演出を同じ変動で実行するようにしてもよい。ここで、影響しない場合とは、当該変動において、複数の予告演出（主予告演出、先読予告演出）を実行する場合に各予告演出を実行する実行時間が当該変動の特図変動時間において十分である場合や、当該変動において、複数の予告演出（主予告演出、先読予告演出）を実行する場合に各予告演出の演出態様により遊技者にとって見づらくない場合などである。

【0432】

なお、上記説明では、アクティブ表示に対するアクティブ表示変化演出について説明したが、例えば、保留表示に対する保留演出がハンマーを持ったキャラクタが登場し、第1保留表示をハンマーで叩く作用演出を実行することにより保留表示の表示態様を変化させる演出態様であったり、飾り図柄が英数字「1」～「8」の8種類と1つのキャラクタ画像との合計9種類で構成される場合に、飾り図柄であるキャラクタ画像からキャラクタが飛び出してターゲットの保留表示に対して作用演出を実行する演出態様であったりしてもよい。

【0433】

なお、上記説明では、保留表示の追加時表示態様について説明したが、追加時表示態様で表示された保留表示の表示態様を変化させるか否かを決定し、保留表示の表示態様を変化させる場合には、図20や、図36のような保留表示の表示態様決定テーブルによる設定例に基づいて保留表示の表示態様を決定し、保留表示の表示態様を変化させるタイミングを決定してもよい。この保留表示の表示態様を変化させるタイミングは、次変動などの予め定められたタイミングであってもよい。

【0434】

なお、上記説明では、第1系統変化演出として複数の図形の組み合わせによって構成さ

れる図形群によりアクティブ表示の表示態様を変化させる演出態様、および第2系統変化演出として矢によってアクティブ表示枠の表示態様を変化させる演出態様について説明したが、図形や矢でなくてもよく例えば、キャラクタなどを登場させてアクティブ表示やアクティブ表示枠などを含む特別画像の表示態様を変化させるような演出態様であってもよい。

【0435】

なお、上記説明では、追加表示される保留表示の表示態様（追加時表示態様）が白色の一例について説明したが、図20、図36に示したような保留表示態様決定テーブルによる設定例のように、例えば4色（例えば、赤色、黄色、青色、白色）または5色（例えば、赤色、黄色、青色、白色、灰色）のいずれかで追加表示されるように保留表示の表示態様が決定されるようにしてもよいし、上記3色以下や6色以上の表示態様によって追加表示されるように保留表示の表示態様が決定されてもよいし、保留表示の色や保留表示に描かれた文字や記号によって追加表示されるように保留表示の表示態様を決定してもよいし、保留表示の形状（例えば、ハート型、星型、キャラクタ型など）によって追加表示されるように保留表示の表示態様を決定してもよいし、保留表示の動き（例えば、キャラクタ型の保留表示における当該キャラクタの動作パターンなど）などによって追加表示されるように保留表示の表示態様を決定してもよい。

【0436】

なお、上記説明では、アクティブ表示は、飾り図柄最終停止の直前に画像表示装置5から消去されてもよいし、飾り図柄表示エリア5Lの飾り図柄の変動が停止したときにアクティブ表示を消去してもよいし、変動開始から所定時間経過した後にアクティブ表示を消去するようにしてもよい。

【0437】

なお、上記説明では、アクティブ表示エリアAHAに表示されたアクティブ表示に対して共通演出を実行した後に、当該可変表示に対応する保留表示に応じたアクティブ表示を含む情報を表した特別画像の表示態様を変化させる成功演出や当該可変表示に対応する保留表示に応じたアクティブ表示を含む情報を表した特別画像の表示態様を変化させない失敗演出を実行する一例について説明したが、始動入賞記憶表示エリア5Hに表示された保留表示のうちのいずれかに対しても成功演出と失敗演出とで共通で実行される共通演出を実行した後に、保留表示の表示態様を変化させる成功演出や保留表示の表示態様を変化させない失敗演出を実行してもよい。

【0438】

また、始動入賞記憶表示エリア5Hに表示された保留表示のいずれかに対して成功演出または失敗演出をした後、この保留表示が当該可変表示となり、当該可変表示に対応するこの保留表示に応じたアクティブ表示を含む情報を表した特別画像に対して、さらに成功演出または失敗演出を実行してもよい。この場合、例えば、第1始動入賞口または第2始動入賞口への始動入賞があったときには、図19におけるステップ160やステップ163において、始動入賞記憶表示エリア5Hに表示された保留表示のそれぞれに対して、保留表示に対する成功演出や失敗演出の実行有無、演出態様、演出を実行する実行タイミング、保留表示の表示態様などを変動カテゴリに応じて決定し、さらにそれぞれの保留表示が対応するアクティブ表示となったときのアクティブ表示を含む情報を表した特別画像に対する成功演出や失敗演出の実行有無、演出態様、特別表示の表示態様などを変動カテゴリなどに応じて決定して、図9に示すような第1先読予告バッファ194Cや第2先読予告バッファ194Dに決定内容を記憶させればよい。

【0439】

なお、上記説明では、一例として「激熱」の文字が描画された矢Y2による演出態様の第2系統変化演出について説明したが、矢Y2に文字が描画されていなくてもよいし、他の文字が描画されていてもよいし、キャラクタなどが描画されていてもよい。また、第2系統変化演出として複数種類の演出態様が存在する場合には、複数種類の第2系統変化演出のうち、どの第2系統変化演出の演出態様が選択されるかによって、成功演出が実行さ

れる期待度が異なるようにしてもよい。また、第2系統変化演出は、この第2系統変化演出の演出態様によって、成功演出実行後の特別画像の表示態様を示唆する演出であってもよい。

【0440】

以上、本発明の実施形態について説明したが、パチンコ遊技機1の装置構成、データ構成、フローチャートで示した処理、画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示動作を含めた各種の演出動作などは、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、任意に変更及び修正が可能である。

【0441】

例えば、上記実施形態では、特定演出は、示唆演出であるステップアップ予告演出の後に実行されるスーパーリーチ演出であるとして説明したが、これに限定されない。例えば、示唆演出であるステップアップ予告演出が特定演出として特定情報に基づいて実行されるものであってもよい。

【0442】

また、上記実施形態では、ステップアップ予告演出の内のSU1が実行された後に特定情報変更演出が実行されたが、SU1の途中まで実行した後に特定情報変更演出が実行されてもよいし、SU2、SU3の何れかが実行された後に特定情報変更演出が実行されてもよいし、SU2、SU3、SU4のそれぞれの途中まで実行した後に特定情報変更演出が実行されてもよい。

【0443】

また、上記実施形態では、特定情報変更演出が実行されることにより、キャラクタが変更される場合について説明したが、これに限定されず、例えば、特定情報変更演出が実行されることにより、アイテムの画像、背景画像が変更されたり、楽曲、ランプの点滅パターンが変更されるようにしてもよい。

【0444】

また、画像のレイヤ数を把握し、所定数以下であるタイミングで特定情報変更演出が実行されるようにしてもよい。例えば、変動開始時における図柄に関する予告に伴う画像、役物を用いた予告に伴う画像のエフェクト設定、ステップアップ予告に伴う画像等が表示されることによる画像のレイヤ数が増加するタイミングを避けて、例えば、画像レイヤ数が増加する変動開始時から所定時間経過後の画像レイヤ数が少なくなったタイミングで、特定情報変更演出が実行されるようにしてもよい。

【0445】

また、上記実施形態では、変動パターンがPA5-4、PB5-4の場合に、特定演出が実行され、更に、特定情報変更演出が実行される可能性があるものとして説明したが、これに限定されず、他の変動パターンの場合に、特定演出が実行され、更に、特定情報変更演出が実行される可能性があるようにしてもよい。例えば、非リーチのハズレに対応する変動パターンPA2-1、PA2-2、PA2-3の場合であっても、特定演出が実行され、更に、特定情報変更演出が実行される可能性があるようにしてもよい。

【0446】

また、上記実施形態では、遊技者がキャラクタを変更する際に、スティックコントローラ31Aを操作するものとして説明したが、例えば、遊技者がキャラクタを変更する際に、プッシュボタン31Bを操作したり、図示しないタッチセンサを操作した場合に、これらの操作に応じて、キャラクタを変更する制御が行われるようにしてもよい。

【0447】

また、例えば、アクティブ表示エリアAHAに表示されたアクティブ表示の表示態様が特殊態様であるときに、始動入賞記憶表示エリア5Hに表示された保留表示のいずれかに対して、保留変化演出を実行してもよいし、始動入賞記憶表示エリア5Hに表示された保留表示のいずれかに特殊態様で表示される保留表示がある場合、始動入賞記憶表示エリア5Hに表示された保留表示のいずれか、またはアクティブ表示に対して保留変化演出またはアクティブ表示変化演出を実行してもよい。

【0448】

例えば、第1系統変化演出または第2系統変化演出のいずれかがアクティブ表示の表示態様におけるアクティブ表示の色を変化させる演出であってもよい。この場合、例えば、形状を変化させる第1系統変化演出やアクティブ表示枠の線の太さを変化させる第2系統変化演出の様に、始動入賞記憶表示エリア5Hに表示された保留表示に表示されていた保留表示の色と比べて大当りの期待度が高い色（例えば、青色で表示されていた保留表示の場合には黄色や赤色などの色）の表示態様となるようにアクティブ表示の表示態様における色を変化させればよい。

【0449】

例えば、アクティブ表示エリアA H Aに表示された特別画像に含まれるアクティブ表示の色によって、成功演出が実行される期待度が異なるように、例えば、アクティブ表示の色ごとに図23（A）～図23（C）のように設定された演出態様の決定割合の設定例を用いてもよいし、アクティブ表示エリアA H Aに表示された特別画像に含まれるアクティブ表示の色によって、アクティブ表示に対する成功演出を実行した後のアクティブ表示の色などのアクティブ表示の表示態様の決定割合が異なるように設定された表示態様の決定割合の設定例を用いてもよい。

【0450】

例えば、図22におけるアクティブ表示変化演出実行有無決定テーブルによる決定割合の設定例における変動パターン「PA4-X」のアクティブ表示変化演出の「実行有」と「実行無」と割合の様に、45%（第1系統変化演出15%、第2系統変化演出10%、第1系統変化演出および第2系統変化演出20%の和）対55%の様に「実行有」と「実行無」とのそれぞれに割合が設定されてもよいし、図22における変動パターン「PA1-X」の様に「実行有」と「実行無」との割合が、0%対100%の様に、本実施形態に係る割合とは、複数のうちいずれかが0%として設定されるような割合が設定されてもよい。

【0451】

上記実施の形態におけるアクティブ表示領域変化演出パターン、保留表示変化パターンや変化演出タイミングパターン、アイコン表示変化パターンなどの各種パターンを決定する場合、あるいは、保留表示変化演出の有無や種別、表示変化の有無、アイコン表示変化演出の有無を決定する場合といった、各種の決定を行う場合において、複数の決定結果のうちいずれか1の決定結果とする割合が、他の決定結果とする割合よりも高くなることには、1の決定結果とする割合が100%となることが含まれてもよいし、他の決定結果とする割合が0%となることが含まれてもよい。1の決定結果とする割合が100%となるときには、他の決定結果とする割合が0%となる。また、他の決定結果とする割合が0%となるときには、1の決定結果とする割合が100%以外でも0%でない所定割合であれば、1の決定結果とする割合が、他の決定結果とする割合よりも高くなる。

【0452】

上記実施の形態では、可変表示時間や飾り図柄の可変表示態様などを示す変動パターンを演出制御基板12の側に通知するために、可変表示を開始するときに1つの変動パターン指定コマンドを送信する例を示したが、2つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを演出制御基板12の側に通知してもよい。具体的には、2つのコマンドにより通知する場合、遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103は、1つ目のコマンドでは擬似連変動の有無、滑り演出の有無等、リーチとなる以前（リーチとならない場合には、いわゆる第2停止の前）の可変表示時間や可変表示態様を示すコマンドを送信し、2つ目のコマンドではリーチの種類や再抽選演出の有無等、リーチとなった以降（リーチとならない場合には、いわゆる第2停止の後）の可変表示時間や可変表示態様を示すコマンドを送信してもよい。この場合、演出制御基板12では、例えば演出制御用CPU120が2つのコマンドの組合せから導かれる可変表示時間に基づいて可変表示における演出制御を行うようにすればよい。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ100の方では2つのコマンドのそれぞれにより可変表示時間を通知し、それぞれのタイミングで実行される具

体的な可変表示態様については演出制御用CPU120の方で選択を行うようにしてもよい。2つのコマンドを送る場合、同一のタイマ割込内で2つのコマンドを送信してもよいし、1つ目のコマンドを送信した後、所定期間が経過してから（例えば次のタイマ割込において）2つ目のコマンドを送信してもよい。なお、それぞれのコマンドで示される可変表示態様はこの例に限定されるわけではなく、送信する順序についても適宜変更可能である。このように2つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを通知することで、変動パターン指定コマンドとして記憶しておかなければならないデータ量を削減することができる。

【0453】

なお、図柄の可変表示について、変動中に表示されるものは1種類のハズレ図柄だけで、当該図柄の表示と消灯とを繰り返すことによって可変表示を繰り返すようにしてもよい。更に変動中に表示されるものも、図柄の停止時に表示されるものでなくてもよい（例えば、表示機器が7セグメントなどの場合に、変動中は真ん中の横棒の点灯と消灯の繰り返しだが、表示結果としては真ん中の横棒だけが表示されることはない等）。

【0454】

また、上記実施形態では、遊技媒体となる遊技球を遊技領域に発射して、特別図柄や飾り図柄を可変表示するパチンコ遊技機1に、特定演出が実行されることを認識可能に報知するための構成や、操作内容に応じて異なる特典を付与するための構成などを、設けるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、スロットマシンなどの他の遊技機にも、この発明の特徴となる構成や機能を適用することができる。例えば、スロットマシンにおいては、未だ開始されていない可変表示についてその可変表示における有利状態への移行（例えば、ボーナスやアシストタイムやこれらの高確率状態への移行）又は特定事象の発生（例えば、アシストタイムのセット数又は回数の上乗せ報知やリールの回転の仮停止の発生や特定役の成立等）の期待度を特定表示として表示するとともにし、実行中の可変表示についてその可変表示における有利状態への移行又は特定事象の発生の期待度等を対応表示として表示するものについて、本願発明を適用することができる。

【0455】

その他にも、遊技機の装置構成やデータ構成、フローチャートで示した処理、各種遊技や演出の決定割合、画像表示装置5における画像表示動作やスピーカ8L、8Rにおける音声出力動作さらには遊技効果ランプ9や装飾用LEDなどの発光体における点灯動作を含めた各種の演出動作などは、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、任意に変更および修正が可能である。加えて、本発明の遊技機は、入賞の発生に基づいて所定数の遊技媒体を景品として払い出す払出式遊技機に限定されるものではなく、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機にも適用することができる。

【0456】

本発明を実現するためのプログラムおよびデータは、例えばパチンコ遊技機1などの遊技機に含まれるコンピュータ装置などに対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定されるものではなく、予めコンピュータ装置などの有する記憶装置にプリインストールしておくことで配布される形態を採っても構わない。さらに、本発明を実現するためのプログラムおよびデータは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線等を介して接続されたネットワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を採っても構わない。

【0457】

そして、ゲームの実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけではなく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラム及びデータを、内部メモリ等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線等を介して接続されたネットワーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としてもよい。さらには、他のコンピュータ装置等とネットワークを介してデータの交換を行うことによりゲームを実行するような形態とすることもできる。

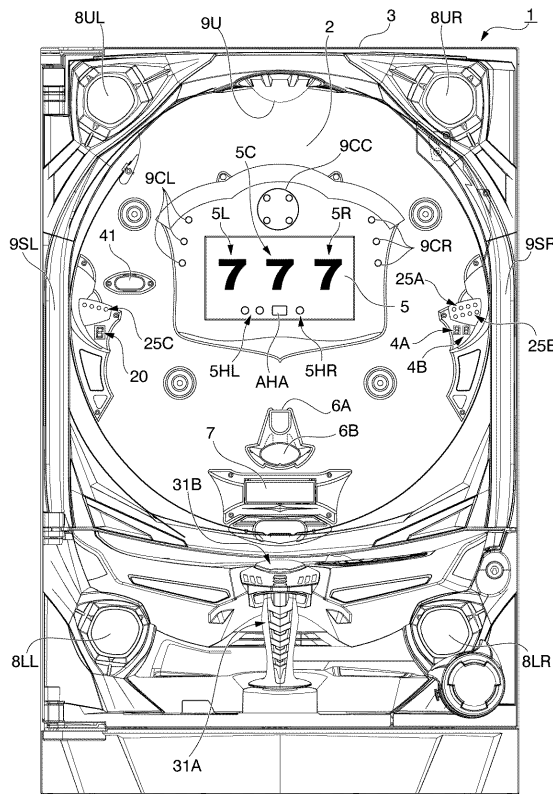
【符号の説明】

【 0 4 5 8 】

1	…	パチンコ遊技機	
2	…	遊技盤	
3	…	遊技機用枠	
4 A、4 B	…	特別図柄表示装置	
5	…	画像表示装置	
5 H L	…	第 1 始動入賞記憶表示エリア	
5 H R	…	第 2 始動入賞記憶表示エリア	
5 H	…	始動入賞記憶表示エリア	
6 A	…	普通入賞球装置	10
6 B	…	普通可変入賞球装置	
7	…	特別可変入賞球装置	
8	…	スピーカ	
9	…	ランプ	
1 1	…	主基板	
1 2	…	演出制御基板	
1 3	…	音声制御基板	
1 4	…	ランプ制御基板	
1 5	…	中継基板	
2 0	…	普通図柄表示器	20
2 1	…	ゲートスイッチ	
2 2 A	…	第 1 始動口スイッチ	
2 2 B	…	第 2 始動口スイッチ	
2 3	…	カウントスイッチ	
3 1 A	…	スティックコントローラ	
3 1 B	…	プッシュボタン	
1 0 0	…	遊技制御用マイクロコンピュータ	
1 0 1、1 2 1	…	R O M	
1 0 2、1 2 2	…	R A M	
1 0 3	…	C P U	30
1 0 4、1 2 4	…	乱数回路	
1 0 5、1 2 5	…	I / O	
1 2 0	…	演出制御用 C P U	
1 2 3	…	表示制御部	

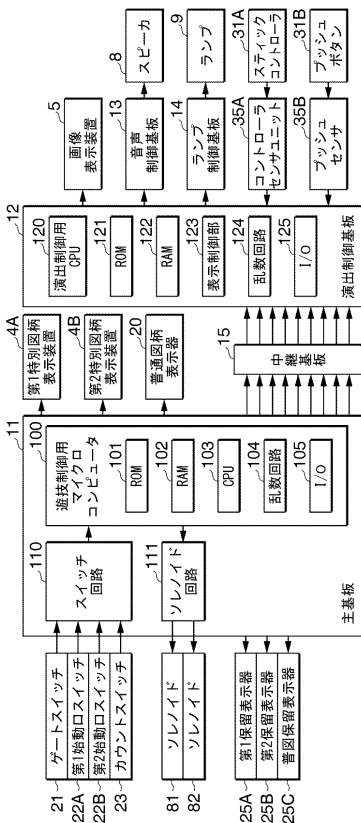
【図1】

【図1】



【図2】

【図2】



【図3】

【図3】

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1変動開始	第1特図の変動開始を指定
80	02	第2変動開始	第2特図の変動開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果通知	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の変動停止を指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	当り開始指定	大当り/小当りの開始を指定
A1	XX	大入賞口開放中通知	大入賞口開放中を通知
A2	XX	大入賞口開放後通知	大入賞口開放後を通知
A3	XX	当り終了指定	大当り/小当りの終了を指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C8	XX	変動カテゴリ	始動入賞時の入賞時判定結果(変動パターン)を指定

(A)

【図4】

【図4】

MODE	EXT	名称	通知内容
80	00	第1可変表示結果通知	ハズレ
80	01	第2可変表示結果通知	非確変
80	02	第3可変表示結果通知	確変
80	03	第4可変表示結果通知	突確
80	04	第5可変表示結果通知	小当り

(B)

乱数値	範囲	用途
MR1	0~65535	特図表示結果決定用
MR2	0~99	大当り種別決定用
MR3	0~99	変動カテゴリ決定用
MR4	0~99	普通図表示結果決定用
MR5	0~99	変動パターン決定用

【図5】

【図5】

変動カテゴリ (変動パターン識別)	内容	変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容
PA1	短縮・非リーチ (ハズレ)	PA1-1	3000	短縮あり・非リーチ (ハズレ)
PA2	非リーチ (ハズレ)	PA2-1	12000	非リーチ (ハズレ)
		PA2-2	16000	滑り・非リーチ (ハズレ)
		PA2-3	20000	疑似連変動1回・非リーチ (ハズレ)
PA3	ノーマルリーチ (ハズレ)	PA3-1	20000	ノーマルリーチ (ハズレ)
		PA3-2	28000	疑似連変動1回・ノーマルリーチ (ハズレ)
PA4	スーパバリーチ α (ハズレ)	PA4-1	40000	スーパバリーチ α (ハズレ)
		PA4-2	42000	疑似ガセ・スーパバリーチ α (ハズレ)
		PA4-3	48000	疑似連変動1回・スーパバリーチ α (ハズレ)
		PA4-4	56000	疑似連変動2回・スーパバリーチ α (ハズレ)
PA5	スーパバリーチ β (ハズレ)	PA5-1	60000	スーパバリーチ β (ハズレ)
		PA5-2	62000	疑似ガセ・スーパバリーチ β (ハズレ)
		PA5-3	68000	疑似連変動1回・スーパバリーチ β (ハズレ)
		PA5-4	76000	疑似連変動2回・スーパバリーチ β (ハズレ)
PB3	ノーマルリーチ (大当り)	PB3-1	20000	ノーマルリーチ (大当り)
		PB3-2	28000	疑似連変動1回・ノーマルリーチ (大当り)
PB4	スーパバリーチ α (大当り)	PB4-1	40000	スーパバリーチ α (大当り)
		PB4-2	42000	疑似ガセ・スーパバリーチ α (大当り)
		PB4-3	48000	疑似連変動1回・スーパバリーチ α (大当り)
		PB4-4	56000	疑似連変動2回・スーパバリーチ α (大当り)
PB5	スーパバリーチ β (大当り)	PB5-1	60000	スーパバリーチ β (大当り)
		PB5-2	62000	疑似ガセ・スーパバリーチ β (大当り)
		PB5-3	68000	疑似連変動1回・スーパバリーチ β (大当り)
		PB5-4	76000	疑似連変動2回・スーパバリーチ β (大当り)

【図6】

【図6】

(A) 第1特図表示結果決定テーブル

130A

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態または時短状態	8000～8189	大当り
	30000～30350	小当り
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	8000～9899	大当り
	30000～30350	小当り
	上記数値以外	ハズレ

(B) 第2特図表示結果決定テーブル

130B

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態または時短状態	1000～1189	大当り
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	1000～2899	大当り
	上記数値以外	ハズレ

【図7】

【図7】

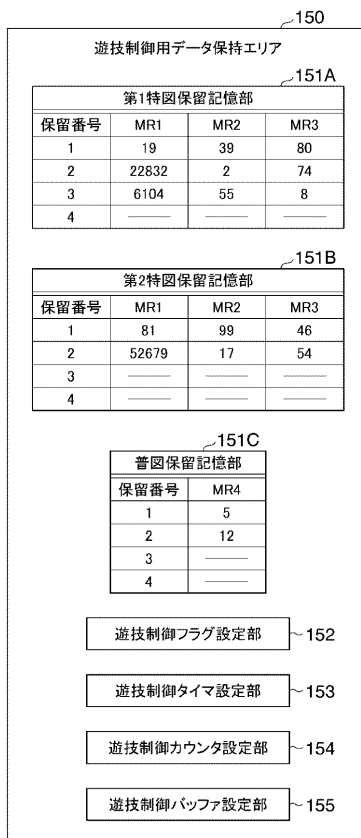
大当り種別決定テーブル

131

変動特図	判定値(MR2)	大当り種別
第1特図	0～35	非確変
	36～81	確変
	82～99	突確
第2特図	0～35	非確変
	36～99	確変

【図8】

【図8】



【図9】

【図9】

(A)

194A

バッファ番号	図柄指定	変動カテゴリ	保留記憶数通知
1	C400 (H)	C600 (H)	C101 (H)
2	C400 (H)	C600 (H)	C102 (H)
3	C402 (H)	C601 (H)	C103 (H)
4	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)

(B)

194B

バッファ番号	図柄指定	変動カテゴリ	保留記憶数通知
1	C400 (H)	C600 (H)	C201 (H)
2	C400 (H)	C600 (H)	C202 (H)
3	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)
4	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)

(C)

194C

バッファ番号	演出内容
1	...
2	...
3	...
4	...

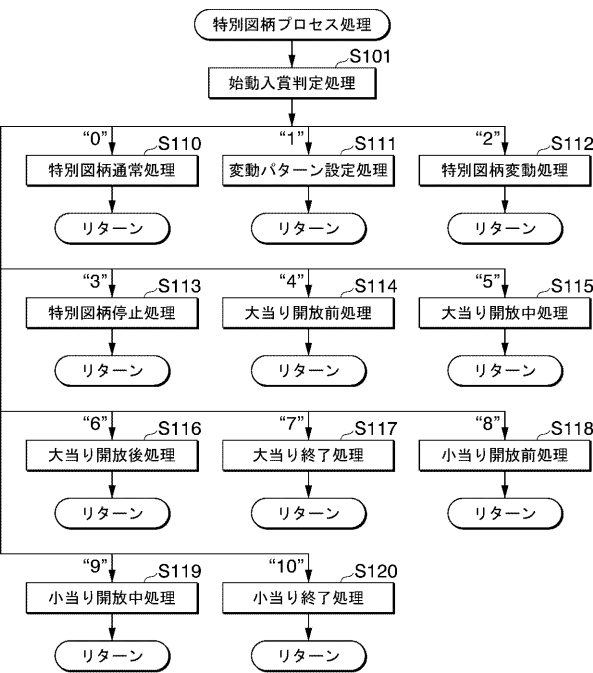
(D)

194D

バッファ番号	演出内容
1	...
2	...
3	...
4	...

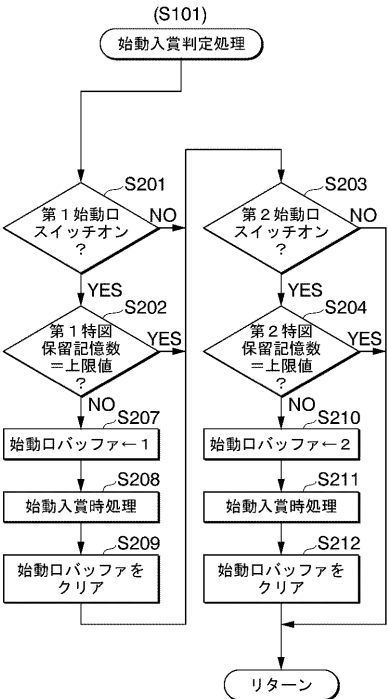
【図 10】

【図10】



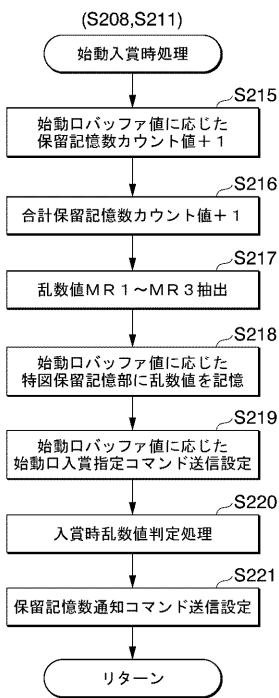
【図 11】

【図11】



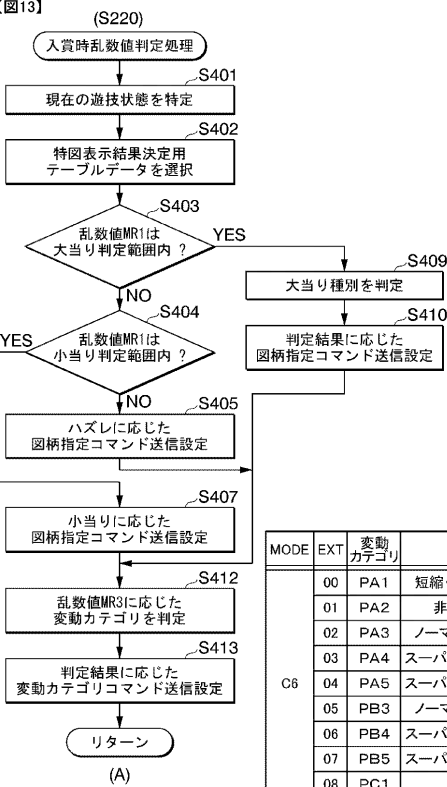
【図 12】

【図12】



【図 13】

【図13】



MODE	EXT	変動カテゴリ	内容
C6	00	PA1	短縮・非リーチ(ハズレ)
	01	PA2	非リーチ(ハズレ)
	02	PA3	ノーマルリーチ(ハズレ)
	03	PA4	スーパーリーチα(ハズレ)
	04	PA5	スーパーリーチβ(ハズレ)
	05	PB3	ノーマルリーチ(大当り)
	06	PB4	スーパーリーチα(大当り)
	07	PB5	スーパーリーチβ(大当り)
	08	PC1	突確・小当り

(B)

【 図 1 4 】

【図14】

特図表示結果	保留記憶数		
	1	2, 3	4
ハズレ	C-TBL1	C-TBL2	C-TBL3
大当り	C-TBL4	C-TBL4	C-TBL4

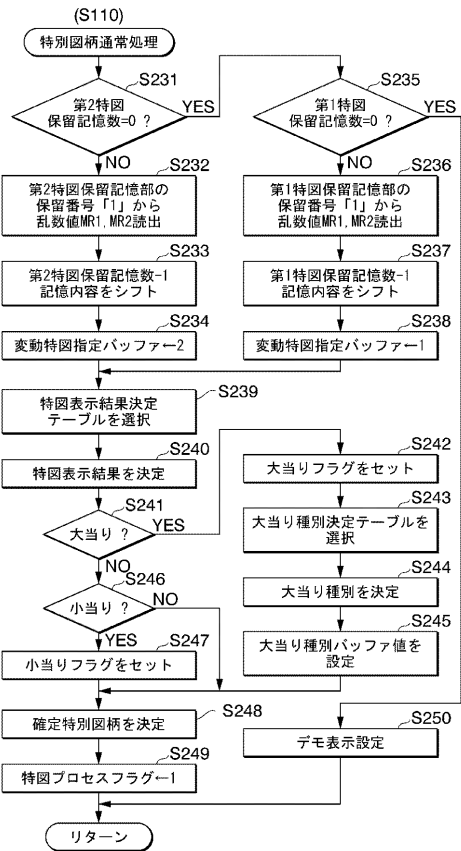
【 図 1 5 】

【図15】

(A) C-TBL1		
変動カテゴリ	内容	判定値 (MR3)
PA1	短縮・非リーチ (ハズレ)	—
PA2	非リーチ (ハズレ)	0~69
PA3	ノーマルリーチ (ハズレ)	70~96
PA4	スーパーリーチα (ハズレ)	97~98
PA5	スーパーリーチβ (ハズレ)	99
(B) C-TBL2		
変動カテゴリ	内容	判定値 (MR3)
PA1	短縮・非リーチ (ハズレ)	0~3
PA2	非リーチ (ハズレ)	4~88
PA3	ノーマルリーチ (ハズレ)	89~96
PA4	スーパーリーチα (ハズレ)	97~98
PA5	スーパーリーチβ (ハズレ)	99
(C) C-TBL3		
変動カテゴリ	内容	判定値 (MR3)
PA1	短縮・非リーチ (ハズレ)	0~63
PA2	非リーチ (ハズレ)	64~88
PA3	ノーマルリーチ (ハズレ)	89~96
PA4	スーパーリーチα (ハズレ)	97~98
PA5	スーパーリーチβ (ハズレ)	99
(D) C-TBL4		
変動カテゴリ	内容	判定値 (MR3)
PB3	ノーマルリーチ (大当り)	0~19
PB4	スーパーリーチα (大当り)	20~59
PB5	スーパーリーチβ (大当り)	60~99

【 図 1 6 】

【図16】



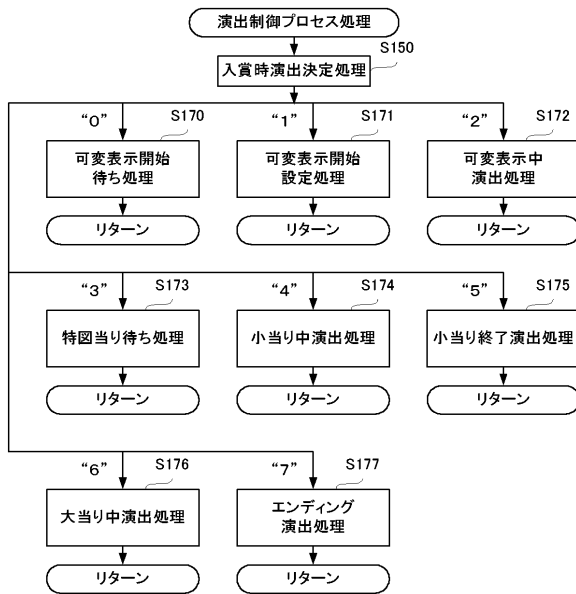
【 図 1 7 】

【図17】

(A) 変動パターン決定テーブルによる設定例 (PA1の場合)	
変動パターン	決定割合 (MR5)
PA1-1	100
(B) 変動パターン決定テーブルによる設定例 (PA2の場合)	
変動パターン	決定割合 (MR5)
PA2-1	40
PA2-2	30
PA2-3	30
(C) 変動パターン決定テーブルによる設定例 (PA3の場合)	
変動パターン	決定割合 (MR5)
PA3-1	80
PA3-2	20
(D) 変動パターン決定テーブルによる設定例 (PA4の場合)	
変動パターン	決定割合 (MR5)
PA4-1	40
PA4-2	30
PA4-3	20
PA4-4	10
(E) 変動パターン決定テーブルによる設定例 (PA5の場合)	
変動パターン	決定割合 (MR5)
PA5-1	40
PA5-2	30
PA5-3	20
PA5-4	10
(F) 変動パターン決定テーブルによる設定例 (PB3の場合)	
変動パターン	決定割合 (MR5)
PB3-1	20
PB3-2	80
(G) 変動パターン決定テーブルによる設定例 (PB4の場合)	
変動パターン	決定割合 (MR5)
PB4-1	25
PB4-2	25
PB4-3	25
PB4-4	25
(H) 変動パターン決定テーブルによる設定例 (PB5の場合)	
変動パターン	決定割合 (MR5)
PB5-1	20
PB5-2	20
PB5-3	30
PB5-4	30

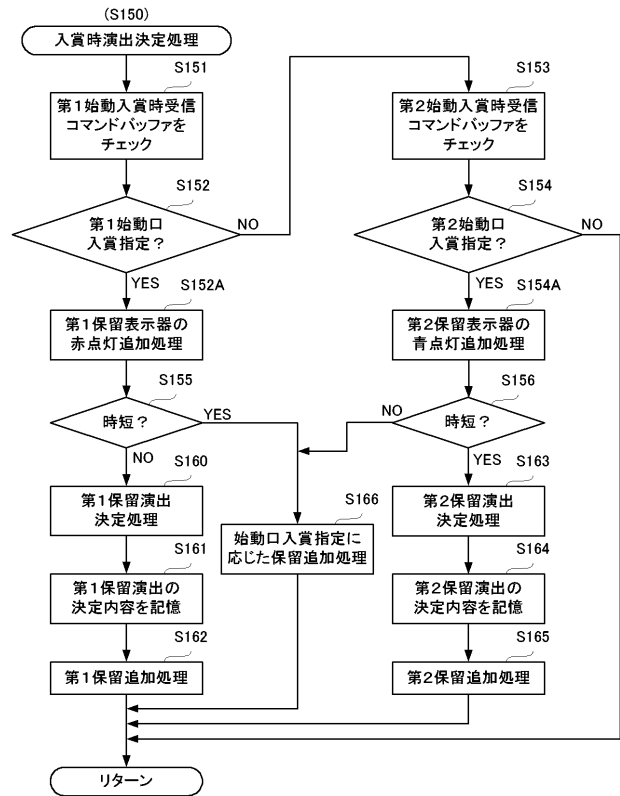
【図18】

【図18】



【図19】

【図19】



【図20】

【図20】

(A) H-TBL1

保留表示の表示態様	決定割合 (MR6)
赤色	0
黄色	0
青色	10
白色	90

(B) H-TBL2

保留表示の表示態様	決定割合 (MR6)
赤色	0
黄色	10
青色	50
白色	40

(C) H-TBL3

保留表示の表示態様	決定割合 (MR6)
赤色	20
黄色	20
青色	20
白色	40

(D) H-TBL4

保留表示の表示態様	決定割合 (MR6)
赤色	30
黄色	30
青色	30
白色	10

(E) H-TBL5

保留表示の表示態様	決定割合 (MR6)
赤色	0
黄色	20
青色	60
白色	20

(F) H-TBL6

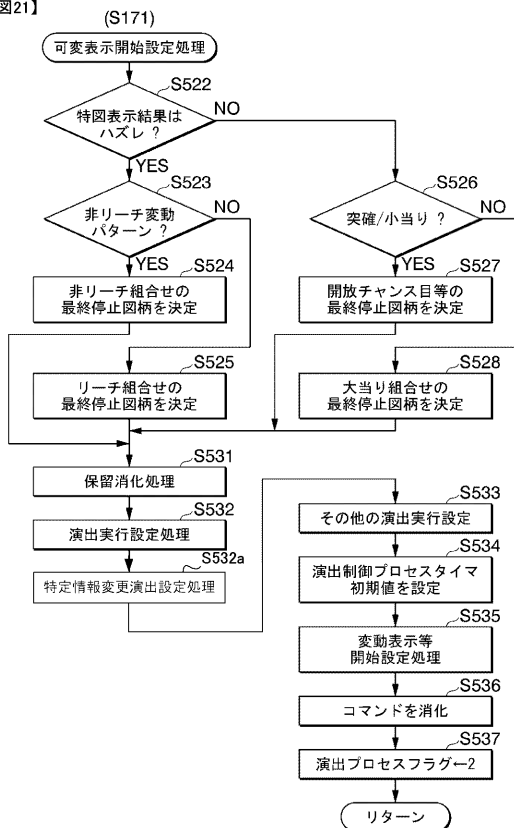
保留表示の表示態様	決定割合 (MR6)
赤色	30
黄色	30
青色	20
白色	20

(G) H-TBL7

保留表示の表示態様	決定割合 (MR6)
赤色	40
黄色	30
青色	20
白色	10

【図21】

【図21】



【図 2 2】

【図22】

変動パターン	実行有			実行無
	第1系統変化演出	第2系統変化演出	第1系統変化演出および 第2系統変化演出	
PA1-X	0	0	0	100
PA2-X	0	0	0	100
PA3-X	10	10	10	70
PA4-X	15	10	20	55
PA5-X	20	15	30	35
PB3-X	15	15	40	30
PB4-X	20	17	45	18
PB5-X	22	17	50	11

【図 2 3】

【図23】

アクティブ表示 変化演出 パターン	第1系統 変化演出	PA3-X	PA4-X PA5-X	PB3-X	PB4-X PB5-X
BP1	変化無 (形状「球」)	85	5	5	5
BP2	変化有 (形状「三角形」)	10	75	10	10
BP3	変化有 (形状「五角形」)	5	15	30	15
BP4	変化有 (形状「星」)	0	5	55	70

(B)

アクティブ表示 変化演出 パターン	第2系統 変化演出	PA3-X	PA4-X PA5-X	PB3-X	PB4-X PB5-X
CP1	変化無 (太さ「通常」)	80	10	10	5
CP2	変化有 (太さ「中太」)	20	60	35	35
CP3	変化有 (太さ「極太」)	0	30	55	60

(C)

アクティブ表示 変化演出 パターン	第1系統 変化演出	第2系統 変化演出	PA3-X	PA4-X PA5-X	PB3-X	PB4-X PB5-X
AP1	変化無 (形状「球」)	変化無 (太さ「通常」)	36	0	3	1
AP2	変化無 (形状「球」)	変化有 (太さ「中太」)	30	15	4	1
AP3	変化無 (形状「球」)	変化有 (太さ「極太」)	0	15	4	2
AP4	変化有 (形状「三角形」)	変化無 (太さ「通常」)	12	16	5	2
AP5	変化有 (形状「三角形」)	変化有 (太さ「中太」)	6	12	7	3
AP6	変化有 (形状「三角形」)	変化有 (太さ「極太」)	3	10	7	6
AP7	変化有 (形状「五角形」)	変化無 (太さ「通常」)	7	12	10	3
AP8	変化有 (形状「五角形」)	変化有 (太さ「中太」)	1	4	20	10
AP9	変化有 (形状「五角形」)	変化有 (太さ「極太」)	3	10	20	15
AP10	変化有 (形状「星」)	変化無 (太さ「通常」)	0	4	0	4
AP11	変化有 (形状「星」)	変化有 (太さ「中太」)	1	2	10	20
AP12	変化有 (形状「星」)	変化有 (太さ「極太」)	1	0	10	33

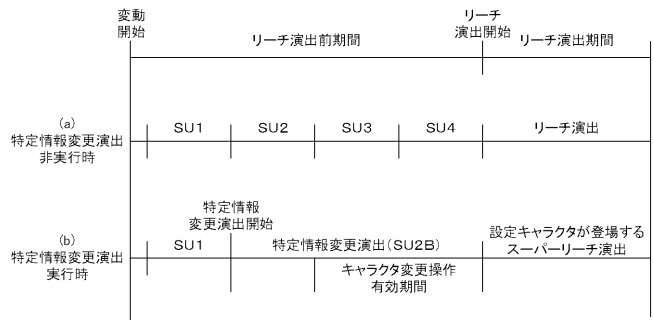
【図 2 4】

【図24】

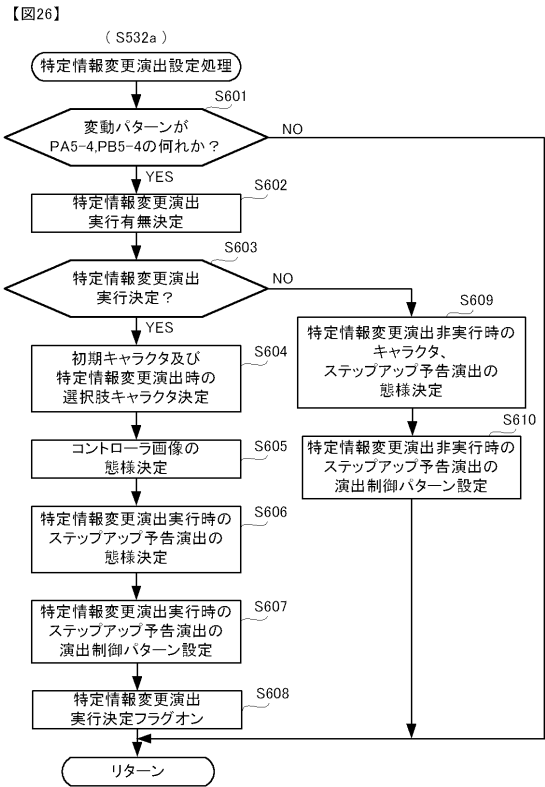
	成功期待度「最大」				成功期待度「大」				成功期待度「中」				成功期待度「小」			
	PB4-1, PB4-2, PB5-1, PB5-2, PB5-3, PB5-4	PB3-2	PB3-1	PB3-1	PA4-1, PA4-2, PA5-1, PA5-2, PA5-3, PA5-4	PA3-2	PA3-1	PA3-1	PA4-1, PA4-2, PA5-1, PA5-2, PA5-3, PA5-4	PA3-2	PA3-1	PA3-1	PA4-1, PA4-2, PA5-1, PA5-2, PA5-3, PA5-4	PA3-2	PA3-1	PA3-1
タイミング1	5	5	5	5	5	10	20	20	50	65	80	80	50	65	80	80
タイミング2	5	—	—	—	—	15	—	—	—	20	—	—	—	20	—	—
タイミング3	10	15	30	30	25	25	30	30	30	10	15	15	30	10	15	15
タイミング4	80	80	50	50	20	50	50	50	20	5	5	5	20	5	5	5

【図 2 5】

【図25】



【図 26】



【図 27】

特定情報変更演出 実行有無	決定割合	
	PA5-4	PB5-4
実行	40	80
非実行	60	20

【図 28】

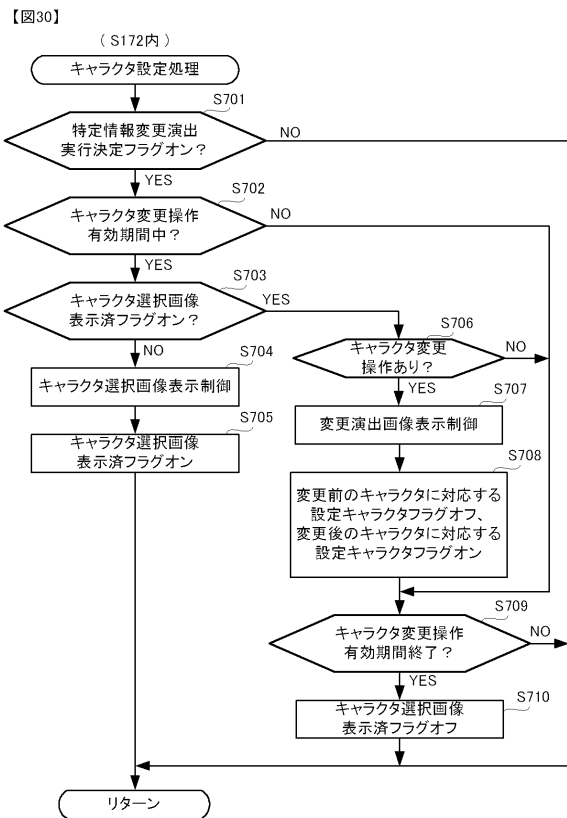
選択肢キャラクタ	決定割合	
	PA5-4	PB5-4
B	50	20
C	40	30
D	10	50

【図 29】

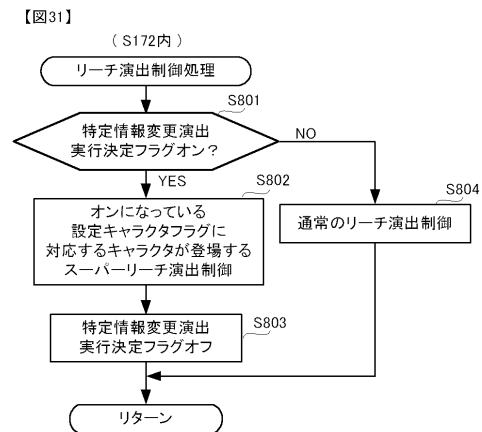
【図29】

コントローラ画像	決定割合	
	PA5-4	PB5-4
エフェクトなし	70	30
エフェクトあり	30	70

【図 30】

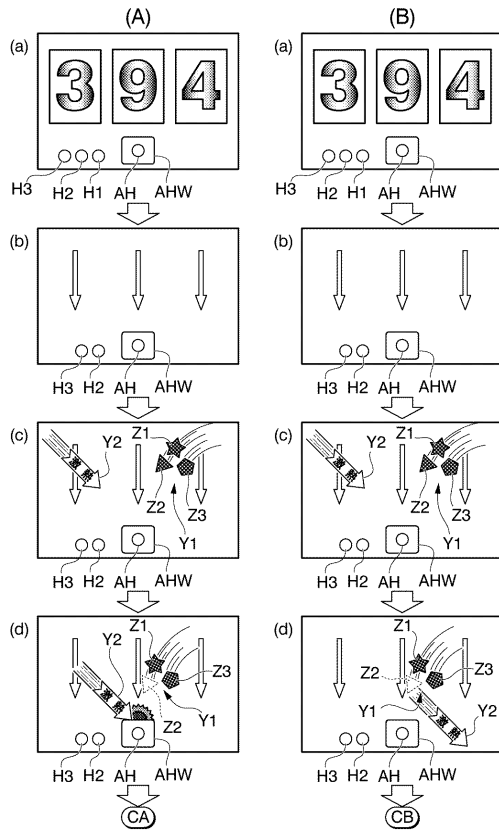


【図 31】



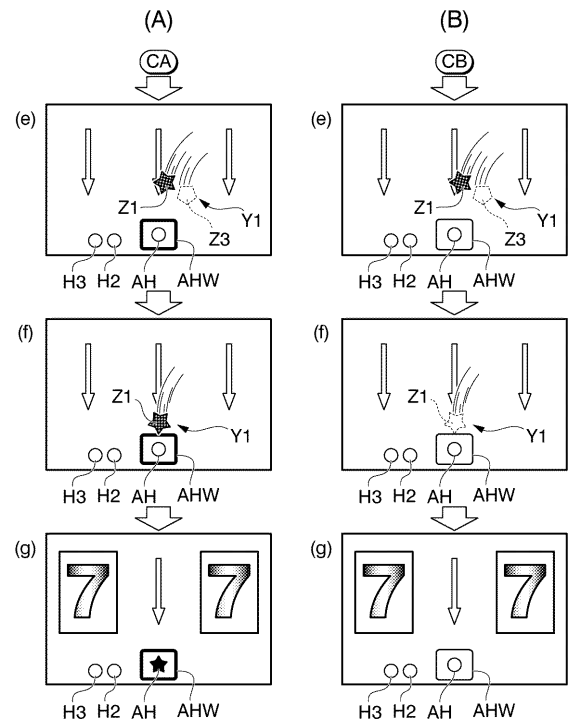
【図 3 2】

【図32】



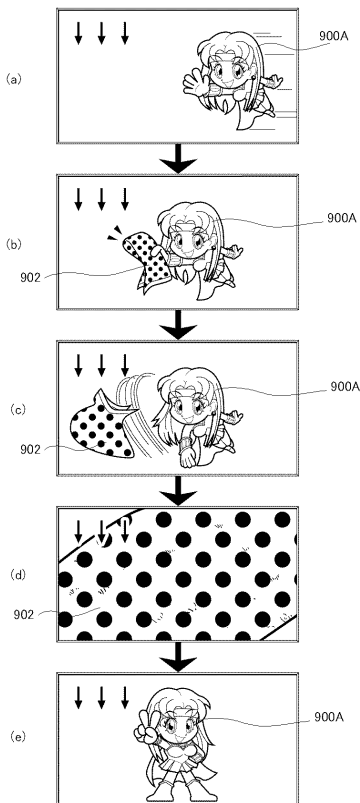
【図 3 3】

【図33】



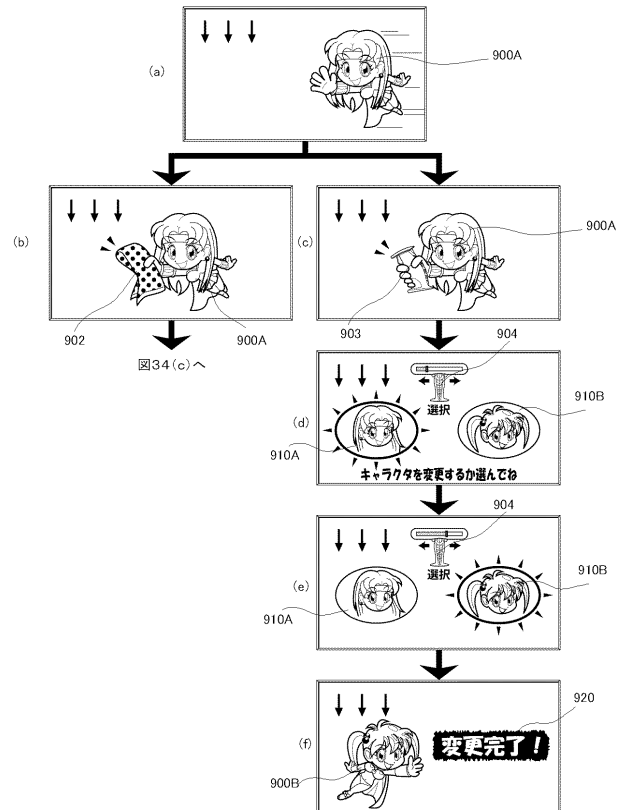
【図 3 4】

【図34】



【図 3 5】

【図35】



【図 36】

【図36】

(A) H-TBL1

保留表示の表示態様	決定割合 (MR6)
赤色	0
黄色	0
青色	10
白色	90

(B) H-TBL2

保留表示の表示態様	決定割合 (MR6)
赤色	0
黄色	10
青色	50
白色	32
灰色	8

(C) H-TBL3

保留表示の表示態様	決定割合 (MR6)
赤色	20
黄色	20
青色	20
白色	32
灰色	8

(D) H-TBL4

保留表示の表示態様	決定割合 (MR6)
赤色	30
黄色	30
青色	30
白色	8
灰色	2

(E) H-TBL5

保留表示の表示態様	決定割合 (MR6)
赤色	0
黄色	20
青色	60
白色	16
灰色	4

(F) H-TBL6

保留表示の表示態様	決定割合 (MR6)
赤色	30
黄色	30
青色	20
白色	16
灰色	4

(G) H-TBL7

保留表示の表示態様	決定割合 (MR6)
赤色	40
黄色	30
青色	20
白色	8
灰色	2

【図 37】

【図37】

(A)

変動パターン	実行有			実行無
	第1系統変化演出	第2系統変化演出	第1系統変化演出および第2系統変化演出	
PA1-X	0	0	0	100
PA2-X	0	0	0	100
PA3-X	8	8	8	76
PA4-X	13	8	18	61
PA5-X	18	13	28	41
PB3-X	13	13	38	36
PB4-X	18	15	43	24
PB5-X	20	15	52	13

(B)

変動パターン	実行有			実行無
	第1系統変化演出	第2系統変化演出	第1系統変化演出および第2系統変化演出	
PA1-X	0	0	0	100
PA2-X	0	0	0	100
PA3-X	12	12	12	64
PA4-X	17	12	22	49
PA5-X	22	17	32	29
PB3-X	17	17	42	24
PB4-X	22	19	47	12
PB5-X	24	19	56	1

【図 38】

【図38】

第1系統 詳細パターン	当初表示 (組み合わせ)	AP1~AP3, BP1	AP4~AP6, BP2	AP7~AP9, BP3	AP10~AP12, BP4
SHP1	「三」「三」「三」	42	70	—	—
SHP2	「五」「三」「三」	20	15	35	—
SHP3	「五」「五」「三」	10	8	30	—
SHP4	「五」「五」「五」	10	—	25	—
SHP5	「星」「三」「三」	3	4	—	5
SHP6	「星」「五」「三」	6	2	6	10
SHP7	「星」「五」「五」	3	—	3	15
SHP8	「星」「星」「三」	3	1	—	20
SHP9	「星」「星」「五」	3	—	1	40
SHP10	「星」「星」「星」	0	—	—	10

「三」: 形状「三角形」

「五」: 形状「五角形」

「星」: 形状「星」